

FELIX ZIMMERMANN

VIRTUELLE WIRKLICHKEITEN

Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel

BÜCHNER

Virtuelle Wirklichkeiten



Dr. Felix Zimmermann arbeitet als Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Er studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln, war Promotionsstipendiat der a. r. t. e. s. Graduate School for the Humanities Cologne und ist Mitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. In seinen Publikationen widmet er sich unter anderem dem Digitalen Spiel als Teil einer erlebnisorientierten Geschichtskultur sowie dem atmosphärischen und erinnerungskulturellen Potenzial des Mediums. Website: felix-zimmermann.net.

Felix Zimmermann

Virtuelle Wirklichkeiten

Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel



Die vorliegende Monografie ist eine minimal für die Veröffentlichung überarbeitete Fassung der Dissertation mit dem Titel »Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel«, die von der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln angenommen und dort am 6. Juli 2022 verteidigt wurde.



Die Arbeit an der Dissertation wurde ermöglicht durch ein Stipendium der a. r. t. e. s. Graduate School for the Humanities Cologne.



Ohne die intensive Vernetzung und den steten Austausch im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS, akgwds.de) wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

Felix Zimmermann
Virtuelle Wirklichkeiten
Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel

ISBN (Print) 978-3-96317-324-0
ISBN (ePDF) 978-3-96317-881-8
DOI 10.14631/978-3-96317-881-8

Erschienen 2023 bei: Büchner-Verlag eG, Marburg

Korrektorat: Judith Göbel
Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | mg
Bildnachweis Umschlag: »The City of London«, Konzeptzeichnung von Art Director Raphael Lacoste für *Assassin's Creed Syndicate*,

Printausgabe:
Druck und Bindung: Totem.com.pl, Inowrocław, Polen
Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über http://dnb.de abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Vorwort und Danksagung

2015 nahm ich mein Masterstudium der Public History in Köln auf – zusammen mit ungefähr 20 Kommiliton:innen. Wir waren die Ersten, die an der Universität zu Köln diesen Studiengang bzw. diese Studienrichtung studierten. Natürlich lief noch nicht alles rund, nichtsdestotrotz waren diese sechs Semester eine Art Erweckungserlebnis für mich. Es gab eine große Offenheit für noch wenig beachtete Untersuchungsgegenstände der Geschichtswissenschaft und unsere Dozent:innen unterstützen uns darin, diese Offenheit auszuleben und unsere eigenen Forschungs- und Interessensprofile zu entwickeln. Es war entsprechend in diesen drei Jahren, in denen mir bewusst wurde, dass es nicht nur möglich, sondern gar produktiv ist, aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive zu Digitalen Spielen zu forschen.

Vermutlich wäre es bei einigen wenigen ludischen Intermezzos in meinen Seminararbeiten geblieben, wäre ich nicht in diesen Jahren auf den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) gestoßen. Auch dieser war gerade erst auf der Landkarte der Wissenschaftslandschaft aufgetaucht: Im Rahmen eines Workshops mit dem vielsagenden Titel »Digitale Spiele vs. Geschichte« wurde im Dezember 2015 an der Leibniz Universität Hannover die Gründung des Arbeitskreises beschlossen. Kollegen und – wie ich mittlerweile von Glück sagen kann – Freunde wie Nico Nolden (Hamburg), Eugen Pfister (Wien) und Tobias Winnerling (Düsseldorf) gehörten zu den 19 Gründungsmitgliedern und waren Vorreiter: Sie waren die Ersten, die Forschende der geschichtswissenschaftlichen Game Studies im deutschsprachigen Raum organisiert zusammenbrachten. Mittlerweile zählt der AKGWDS über 200 Mitglieder, darunter Post-Docs, Doktorand:innen, Studierende und Praktiker:innen – und vor allem: nicht mehr nur Männer.

2016 stieß ich zum Arbeitskreis dazu und ich kann wohl mit einiger Gewissheit sagen: Wäre ich nicht Mitglied beim AKGWDS geworden, würde es dieses Buch hier nicht geben. Mit welcher Selbstverständlichkeit und welch riesigem Vertrauen ich – ein damals tendenziell verängstigter und sich seiner Fähigkeiten absolut unsicherer Student – aufgenommen wurde, ist für mich bis heute kaum zu fassen. Nur ein Beispiel: Josef Köstlbauer (Bremen), Eugen Pfister und Tobias Winnerling planten einen Sammelband im Mandelbaum-Verlag und gaben mir die Chance, als Mitherausgeber an diesem Band mitzuarbeiten. Mir!

Nicht einmal das Studium abgeschlossen und schon stand mein Name Mitte 2018 auf dem »Weltmaschinen«-Band. Ich lernte so viel von meinen Kollegen und erfuhr so viel Vertrauen, dass ich nach dem Masterstudium tatsächlich genug Mut gesammelt hatte, um das Wagnis der Promotion einzugehen. Ich bin dem Arbeitskreis und ganz besonders Eugen Pfister und Tobias Winnerling endlos dankbar.

Denn jetzt ist es tatsächlich passiert: Wenn Sie diesen Band hier in den Händen halten, dann habe ich erfolgreich meine Promotion abgeschlossen.

*

Es ist unmöglich, all den Menschen zu danken, die mich auf diesem Weg unterstützt und in letzter Konsequenz zu diesem Band hier beigetragen haben. Ich werde dennoch mein Bestes versuchen und bitte all jene um Entschuldigung, die ich eventuell vergessen haben könnte.

Zuerst einmal möchte ich mich bei den drei Betreuenden meiner Dissertation bedanken. Christine Gundermann (Köln), Habbo Knoch (Köln) und Benjamin Beil (Köln) hatten stets ein offenes Ohr für mich und haben es mir mit ihren anregenden Kommentaren ermöglicht, aus einer bloßen Forschungsfrage diese Arbeit hier zu formen. Es ist sicherlich kein Zufall, dass ich mit den Dreien auch schon während meines Studiums in Köln oft im Austausch war.

Besonders hervorheben möchte ich aber noch einmal gesondert Christine Gundermann. Als hätte sie mit dem Aufbau der Studienrichtung Public History in Köln nicht sowieso schon genug zu tun gehabt, hatte sie außerdem noch auf sich genommen, als Erstbetreuerin mein Dissertationsprojekt zu übernehmen. Ich arbeite in der Regel sehr selbstständig und ohne größeren Bedarf nach regelmäßigem Austausch, doch wenn es etwas zu klären gab, dann war Christine Gundermann immer sofort zur Stelle und hat sich viel Zeit für mich genommen. Sie war immer offen und ehrlich mit mir und hat mich perfekt durch den Promotionsprozess begleitet. Ich hätte mir keine bessere Betreuung wünschen können.

Christian Huberts (Berlin) und Marc Bonner (Köln/Saarbrücken) bin ich zu großem Dank verpflichtet für all die wertvollen Gespräche, die wir – vor allem online – zu allen möglichen Themen rund um die Erforschung Digitaler Spiele führten. Christian Huberts war es, der mich überhaupt auf die Atmosphären und deren Erforschung brachte, und Marc Bonner hat mich wie kaum ein anderer mit seiner fundierten und innovativen Forschung zu Digitalen Spielen, ihren Landschaften sowie Architekturen inspiriert.

Martin Lorber (Köln) bin ich dankbar dafür, dass er mir die Chance gegeben hat, mich mit einer eigenen Sektion zum Thema Geschichte und Games bei der renommierten Clash of Realities-Konferenz zu beweisen. Das war eine erst sehr einschüchternde, dann aber unglaublich bereichernde Erfahrung, die

mich als Wissenschaftler hunderte Entwicklungsstufen nach vorne katapultiert hat. Ich weiß nicht, ob ich mir das selbst zugetraut hätte, aber Martin Lorber hat mich mit großer Gelassenheit einfach machen lassen.

Meiner Graduiertenschule, der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne, bin ich zu großer Dankbarkeit verpflichtet. Nicht nur hatte ich ein sogenannten »Promotionsvorbereitungsstipendium« erhalten, das den Übergang in die ja doch recht intensive Promotionszeit erleichterte, sondern ich bekam ebenfalls die Chance, unterstützt durch ein dreijähriges Promotionsstipendium ganz fokussiert an meiner Dissertation arbeiten zu können. Frei nach Bob »Saul Goodman« Odenkirk: *I did nothing to deserve this but I hope I've earned it over the years*.

Besonders möchte ich mich noch bei Sabine Folger-Fonfara (Köln) aus dem Promotionsbüro bedanken, die mir meinen Berg an Fragen während der Promotionsphase und besonders kurz vor Schluss immer mit großer Ruhe und Geduld beantwortet hat. So einen Gegenpart zu haben, hilft ungemein, wenn man kurz vor Abgabe etwas panisch wird.

Ich danke außerdem meinen Kommiliton:innen aus der Forschungsklasse 3 bei a.r.t.e.s. (»Kunst- und Medienkulturen: Text – Bild – Klang«). Ich habe sehr viel gelernt – vor allem auch über Themen, die mir vorher völlig fremd waren. Besonders Burak Sezer (Köln) war mit seiner Leidenschaft und endlosen Expertise geradezu ansteckend.

Mein Dank gilt außerdem der lebendigen und stets wachsenden Game-Studies-Community auf Twitter, die mein Leben über die letzten Jahre erheblich bereichert und mich regelmäßig mit innovativer neuer Forschung überrascht hat. Es ist ein großes Privileg, über diese Plattform mit so vielen begnadeten Wissenschaftler:innen auf der ganzen Welt vernetzt zu sein – hoffentlich auch in Zukunft.

Und wenn ich gerade dabei bin, mich bei Communitys auf Milliarden Dollar schweren Online-Plattformen zu bedanken, möchte ich noch die Gelegenheit nutzen, all den Nutzer:innen von YouTube meinen Dank auszusprechen, die dort entspannende Digitalspielmusik hochladen und mir mit dieser Musik geholfen haben, während der Promotionszeit nicht den Verstand zu verlieren.

Außerdem möchte ich mich noch bei Veronika Stricker, Angeliki Mavridou und Bastian Thun von Ubisoft und Frank Matzke von ZeniMax bedanken, die mich bei meiner Forschung unterstützt und unter anderem meine Fragen zu Atmosphären an die Entwicklungsstudios weitergeleitet haben. Marc-Alexis Côté (Ubisoft), Matt Cook (Ubisoft) und Sébastien Mitton (Arkane) bin ich dankbar dafür, dass sie diese Fragen dann auch beantwortet haben.

Mareike Gill vom Büchner-Verlag möchte ich für den stets freundlichen Austausch und die unkomplizierte Zusammenarbeit danken. Ich bin sehr glücklich, mit meiner Arbeit bei diesem vielfältigen und bodenständigen Verlag untergekommen und Teil des aufstrebenden Game-Studies-Programms zu sein.

Und damit komme ich zum Schluss dieser ausufernden, aber gleichzeitig auch notwendig langen Reihe an Danksagungen. Und dieser Schluss gehört meiner Familie:

Meiner Mutter Brigitte und meinem Bruder Markus bin ich für ihre bedingungslose Unterstützung dankbar und dafür, dass sie nie ein Geheimnis daraus gemacht haben, wie stolz sie auf mich sind. Sie haben sich sogar die Zeit genommen, diese ja sicherlich nicht kurze Dissertation korrekturzulesen. Sie haben unglaublich gewissenhafte Arbeit geleistet.

Meinem Vater Olaf bin ich dankbar dafür, dass er meine Leidenschaft für die Games-Kultur stets unterstützt und mir darüber hinaus geholfen hat, in der Games-Branche Fuß zu fassen. Er selbst hat Großes für den Games-Standort Deutschland geleistet und ich bin dankbar für die Einblicke, die er mir ermöglicht hat. Darüber hinaus hat er durch einen großzügigen Zuschuss zu den Publikationskosten die Veröffentlichung dieser Arbeit in dieser Form erst möglich gemacht.

Zuletzt und mehr als jeder anderen Personen auf diesem Erdball danke ich Katja, meiner Partnerin und besten Freundin. Sie hat mich durch die höchsten Höhen und tiefsten Tiefen während der Promotion begleitet, sie hat mir aufgeholfen, als ich unter dem Druck und der Arbeitslast fast zusammengebrochen wäre, als ich alles hinschmeißen wollte. Sie hat es immer geschafft, mir die Freude an allem wiederzugeben. Auch hier könnte ich sagen: Ohne sie würde es diese Arbeit nicht geben. Aber das wäre zu wenig. Richtiger ist: Das hier ist auch ihre Arbeit.

Felix Zimmermann
Köln, November 2022

Inhalt

D Analysen

E Schluss

F Supplemente

A

EINLEITUNG

1 Hinführung

Anno 1800[1] ist eines der erfolgreichsten Digitalen Spiele aus Deutschland. Als Herrschende über ein im 19. Jahrhundert angesiedeltes Inselimperium müssen Spieler:innen dafür sorgen, dass die Wirtschaft floriert und die Bewohner:innen der Inseln zufrieden sind.[2] Das größte deutsche Digitalspielmagazin, GameStar, würdigt das Spiel mit einer Wertung von 90 von 100 Punkten und hält fest: »Wer ein ebenso komplexes wie schönes und langfristig motivierendes Aufbauspiel sucht, wird auf Jahre nichts Besseres finden.«[3]

Für Historiker:innen stellen solche Spiele wie Anno 1800, also Digitale Spiele mit historischen Settings – allerdings nicht nur solche –, aus zweierlei Hinsicht eine lohnende Quelle dar. Erstens sind sie eine Quelle, um Aussagen über ihre Entstehungszeit und -kontexte zu treffen, und zwar in dem Sinne, dass sie Zeugenschaft ablegen über die Gesellschaft, für die und aus der heraus sie entstanden sind. Zweitens sind Digitale Spiele eine eigene historische Form, d. h. die Art und Weise, wie sie Geschichte erzählen, ist von ihrer spezifischen Medialität geprägt. Dahingehend unterscheiden sie sich qualitativ grundsätzlich von anderen geschichtskulturellen Produkten. Es ist damit aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive zu fragen, welche Inszenierungstechniken von Vergangenheit für Digitale Spiele prägend sind.[4]

Gerade letzterer Aspekt ist in dieser Arbeit von besonderer Relevanz. Mich interessiert, auf welche Art und Weise Digitale Spiele wie Anno 1800 unter Bezugnahme auf realweltliche Vergangenheit die Gunst der Spieler:innen gewinnen. Diese Gunst zeigt sich nicht zuletzt im großen (finanziellen) Erfolg solcher Produktionen. Zu klären ist, inwiefern die Medialität des Digitalen Spiels einen spezifischen Zugang zu Vergangenheit ermöglicht, der diesen Erfolg zu erklären vermag. Hierzu wird grundlegend die These aufgestellt, dass historisierende Digitale Spiele einen vermeintlich unmittelbaren, erlebnisorientierten Zugang zur Vergangenheit anbieten.

Ein erneuter Blick in die Rezension des Spiels in der GameStar weist bereits in diese Richtung: Der sogenannte »Wertungskasten« zu Anno 1800 offenbart einiges an Lob für »genial verzahnte Aufbaumechanismen«, für »spannende neue Spielsysteme wie Arbeitskraft« oder für einen »enorm hohe[n] Wiederspielwert«.[5] Doch ein anderer Bereich in diesem »Wertungskasten« sticht ins Auge, der mit

---

1 Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft 2019.

2 Siehe einführend zu Anno 1800 meinen Eintrag in der »Datenbank: Games und Erinnerungskultur« (Zimmermann 2021b) und mein Kurzreview in Videoform (Stiftung Digitale Spielekultur 2021).

3 Klinge/Uslenghi 2019.

4 Vgl. Pfister/Zimmermann 2020, S. 111.

5 Klinge/Uslenghi 2019.



Abbildung 1: Ein typischer Blick auf eine Insel in Anno 1800 (Quelle: Screenshot des Autors[7])

»Story/Atmosphäre« betitelt ist. Hier ist die Rede von einem »faszinierend eingefangene[n] Wechsel ins Industriezeitalter« und einer »Anno-typische[n] Wohlfühlatmosphäre«. Weiter oben wird ein »atmosphärischer Soundtrack« als Pluspunkt für das Spiel angebracht.[6] Was mag das bedeuten: »Atmosphäre«?

Eine Spurensuche im Spiel: Ich habe über Stunden Inseln besiedelt, Städte hochgezogen und die Bedürfnisse meiner Bewohner:innen befriedigt. Mein Blick wandert über die Weizenfelder der Stadt, die goldgelb im Wind umherwiegen. Ich sehe meine Bewohner:innen arbeiten, ich höre sie miteinander sprechen, fluchen, frohlocken. Einer karrt den Weizen in die nahegelegenen Mühlen, ein Fluss rauscht und ergießt sich in die Weite des Meeres. Sorgen scheinen in weiter Ferne, die Sonne strahlt, ein Traum vom Landleben (Abb. 1). Ist das die Atmosphäre von Anno 1800, die »Anno-typische Wohlfühlatmosphäre«?

2 Erfassung des Untersuchungsgegenstands und zentrale Fragen

Anno 1800 und dessen Rezeption in der GameStar sind nur eines von zahllosen Beispielen. Der Diskurs über Digitale Spiele ist geprägt von Spieler:innen, die über die atmosphärischsten Spielwelten aller Zeiten diskutieren, von Entwick-

6 Ebd.

7 Weitere Copyright-Angaben zu allen Abbildungen in diesem Band sind im Abbildungsverzeichnis ab S. 570 einsehbar.

ler:innen, die für ihr nächstes Spiel eine atmosphärische Erfahrung versprechen oder von Journalist:innen, die in ihren mehr oder weniger arbiträren Wertungssystem noch ein paar zusätzliche Pünktchen für die besondere Atmosphäre eines Spiels vergeben.[8] Kaum ein Begriff ist im alltagssprachlichen Gebrauch so fest verankert und gleichzeitig so diffus und unbestimmt. Was ist gemeint, wenn wir über Atmosphären in Digitalen Spielen sprechen? Eins wird deutlich: So intensiv, wie über diese Atmosphären gesprochen wird, scheinen sie von großer Bedeutung zu sein. Lässt sich gar der Erfolg bestimmter Digitaler Spiele damit erklären, dass sie besonders atmosphärisch sind?

Zur Beantwortung dieser Frage und damit der geschichtswissenschaftlichen Stoßrichtung dieser Arbeit folgend, wird es im Folgenden um eine spezifische Teilmenge der Digitalen Spiele gehen, nämlich solche, die sich der Vergangenheit bzw. ihrer Darstellung als Geschichte widmen. Bis heute besteht dabei Uneinigkeit darüber, wie Digitale Spiele mit Vergangenheitsbezug überhaupt begrifflich zu fassen sind. Jörg Friedrich, Carl Heinze und Daniel Milch führen mit den Begriffen »historisches Computerspiel«, »Historienspiel«, »Bildschirmspiel mit historischem Inhalt« und »historisierendes Videospiel« einige der »derzeit im deutschsprachigen Raum umläufigen Definitionsansätze« an.[9] Im englischsprachigen Diskurs ist wiederum der Begriff »historical game«, der sich nicht zuletzt aus der von Adam Chapman, Anna Foka und Jonathan Westin postulierten Forschungsströmung der »historical game studies«[10] ableiten lässt, verbreitet.[11] Überhaupt scheint im englischsprachigen Kontext eher Einigkeit über die Denomination des Untersuchungsgegenstandes zu bestehen – Ausnahmen wie Aris Politopoulos und Angus Mol, die von »past-play«[12] sprechen, scheinen die Regel zu bestätigen.

In dieser Arbeit wird der Begriff »Digitales Spiel« genutzt, um das Medium im Allgemeinen zu beschreiben. Andere Begriffe wie »Computerspiel«, »Videospiel« oder »Game« – der englische Begriff findet im Deutschen als Anglizismus Verwendung – könnten alternativ Anwendung finden. Alle Begriffe haben spezifische Vorzüge und Nachteile bzw. legen spezifische Deutungen näher als andere und sind nicht zuletzt auch selbst zu historisieren.[13] Eine abschließende, allge-

---

8 Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die für die Altersprüfung von Digitalen Spielen in Deutschland zuständig ist, führt in den »Leitkriterien der USK für die Prüfung von Computer- und Videospielen« gar ›Atmosphäre‹ als einen »Aspekt der Wirkungsmacht«, der bei der Prüfung zu berücksichtigen ist (vgl. USK 2020, S. 14–15).

9 Friedrich et al. 2020, S. 264.

10 Chapman/Foka/Westin 2017.

11 Um nur einige wenige Beispiele zu nennen: Elliott/Kapell (2013), Chapman (2016), und McCall (2019) nutzen diesen Begriff.

12 Politopoulos/Mol 2021, S. 81.

13 Einen Überblick über »Game-Begriffe« bietet Jochen Koubek an (2020). ›Computerspiel‹ und ›Videospiel‹ ließen sich beispielsweise in den Kontext von PCs und Konsolen als unterschiedliche Geräte, auf denen gespielt wird, einbetten, sodass ›Computerspiel‹

meingültige Bestimmung ist nicht möglich. Vielmehr folgt die Begriffsnutzung in je spezifischen Kontexten »keiner inhaltlichen Systematik, sondern ist das Ergebnis einer Benennung, die den Verantwortlichen zu einem bestimmten Zeitpunkt sinnvoll erschien.«[14] Das ist in dieser Arbeit keineswegs anders. ›Digitales Spiel‹ wird in Abgrenzung zu ›Analoges Spiel‹ als Gesamtheit aller Spiele verstanden, die mit Hilfe digitaler Rechenprozesse realisiert sind, unabhängig vom Endgerät, auf dem sie gespielt werden. Mit der Großschreibung wird die spezifische Medialität des Digitalen Spiels betont, d. h. Digitale Spiele sind nicht einfach nur Spiele, die digital geworden wären – sozusagen Umsetzungen von etwas Bestehendem –, sondern sie sind eine eigene, spezifische Charakteristika vorweisende Form. Die Produktivität anderer Begriffsverwendungen ist damit keineswegs in Frage gestellt.

Gleichsam herausfordernd ist die Bestimmung des Historischen im Digitalen Spiel. Alle Forscher:innen meinen vermutlich in der Regel dasselbe, wenn sie von historischen Digitalen Spielen, von Historienspielen, von Digitalen Spielen mit historischem Inhalt, von *historical games* oder von historisierenden Digitalen Spielen sprechen. Konkret in dieser Arbeit wird allerdings der Begriff des historisierenden Digitalen Spiels Verwendung finden. Dieser geht auf Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling zurück, die von »historisierende[n] Videospiele[n]«[15] sprechen und diese als »Mechanismen zur dynamischen Produktion mehr oder weniger kohärenter Repräsentationsprozesse von Vergangenheitsbildern« bestimmen.[16] Der Begriff ist produktiv, weil er den Prozesscharakter der Auseinandersetzung der Spieler:innen mit spezifischen Digitalen Spielen betont. Spieler:innen interagieren mit dem Spiel und dadurch entsteht Geschichte bzw. je eigene Geschichten für jede Spieler:in. Es lässt sich demnach nicht von vorneherein und abschließend bestimmen, was das konkret Historische am Digitalen Spiel ausmacht, weil sich das Historische erst im Akt des Spielens abschließend formt und eben nicht nur vom Spiel, dem Objekt, sondern auch von den Spieler:innen, dem Subjekt, abhängt. Auch hier gilt also, dass dieser spezifische Begriff verwendet wird, um einen bestimmten Aspekt zu betonen, andere dafür in den Hintergrund treten zu lassen.[17]

---

sich nur auf Spiele beziehen könnte, die tatsächlich auf PCs gespielt werden, ›Videospiel‹ auf Spiele, die auf Konsolen verfügbar sind. Teilweise werden die Begriffe noch derart verwendet, oft meint ein Begriff wie Computerspiel aber – wie z. B. bei Daniel Martin Feige (2015, S. 19, Hv. i. O.) – »die *gesamte* Klasse von Computerspielen, ganz gleich, ob es sich um Spiele auf Computern, Konsolen oder Handys handelt«.

14 Koubeck 2020, S. 36.

15 Kerschbaumer/Winnerling 2014, S. 14.

16 Ebd.

17 »Historienspiel« würde beispielsweise Verbindungslinien zum »Historienfilm« nahelegen. Das »historische Digitale Spiel« wiederum könnte mit dem »historischen Roman« in Verbindung gebracht werden, könnte gleichsam aber auch Digitale Spiele vergangener

Der Erforschung dieser historisierenden Digitalen Spiele widmet sich mittlerweile das Feld der geschichtswissenschaftlichen Game Studies bzw. der *historical game studies*, das sich »mittlerweile entlang der eigenen thematischen und methodischen Heterogenität [der Geschichtswissenschaft] vervielfacht [hat]«.[18] Einen umfassenden Forschungsüberblick zu den geschichtswissenschaftlichen Game Studies haben kürzlich Eugen Pfister und Tobias Winnerling vorgelegt.[19] Auch erste Qualifikationsarbeiten wie die von Nico Nolden sind publiziert, in denen das Forschungsfeld in aller Ausführlichkeit vorstellt wird.[20] Dieses Feld sei im Folgenden grob charakterisiert (in den jeweiligen Detailkapiteln werden die einschlägigen Autor:innen entsprechend Erwähnung finden):

Frühe Arbeiten lassen sich unter anderem von Peter Wolf,[21] Stefan Baur,[22] William Uricchio,[23] Claudio Fogu[24] und Angela Schwarz[25] finden. »[E]rste grundlegende geschichtswissenschaftliche Werke zur Verarbeitung von Geschichte und zur Erinnerungskultur in Digitalen Spielen«[26] sind beispielsweise von Rolf Nohr und Serjoscha Wiemer,[27] Steffen Bender[28] und Carl Heinze[29] vorgelegt worden. In den letzten Jahren haben sich die Perspektiven dann tatsächlich vervielfältigt, wie nicht zuletzt aus der Literaturübersicht des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) ersichtlich wird.[30] Der Arbeitskreis versteht sich als Netzwerk der deutschsprachigen geschichtswissenschaftlichen Game Studies und wurde 2015 gegründet – seit 2016 gehöre ich dem AKGWDS selbst an.

Ebenfalls nimmt die Zahl der thematisch fokussierten Sammelbände zu, z. B. zur Antikendarstellung im Digitalen Spiel[31] sowie zur Mittelalterdarstellung im Digitalen Spiel.[32] Besonders als Medium der Erinnerungskultur in Bezug auf den Holocaust wächst die Bedeutung des Digitalen Spiels sowie die Forschung

---

Zeiten meinen, also beispielsweise das 1972 erschienene PONG im Sinne einer historischen Quelle umschreiben.

18 Pfister/Winnerling 2020, S. 11.

19 Vgl. Pfister/Winnerling 2020.

20 Vgl. Nolden 2019, S. 41–165.

21 Wolf 1993, Wolf 1996.

22 Baur 1999.

23 Uricchio 2005.

24 Fogu 2009.

25 Schwarz 2009; Schwarz 2010.

26 Pfister/Winnerling 2020, S. 28.

27 Nohr/Wiemer 2008.

28 Bender 2012.

29 Heinze 2014.

30 Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele 2022.

31 Rollinger 2020.

32 Houghton 2021.

zu diesem Thema in den letzten Jahren,[33] wie sich auch politikgeschichtliche,[34] postkoloniale[35] und queerfeministische[36] Perspektiven auf Digitale Spiele Bahn brechen. Und: Nachdem nun unter anderem die Dissertationen von Daniel Milch[37] und Nico Nolden[38] veröffentlicht wurden, folgen weitere abgeschlossene Forschungsarbeiten von Sian Beavers,[39] Pieter van den Heede,[40] Esther Wright[41] und Ylva Grufstedt[42] nach, was noch einmal besonders unterstreicht, dass die geschichtswissenschaftlichen Game Studies mittlerweile international eng vernetzt sind – beispielsweise durch das Historial Games Network[43] oder die Value Foundation.[44]

Es lässt sich nun festhalten, dass diese mittlerweile immer besser beforschten historisierenden Digitalen Spiele »den Markt digitaler Spiele zu einem wesentlichen Anteil [bestimmen]«[45]. Kurz: Historisierende Digitale Spiele boomen. Besonders Spielereihen wie Assassin's Creed[46] von Ubisoft, Battlefield[47] von Electronic Arts oder Call of Duty[48] von Activision Blizzard tragen wesentlich zu den Umsatzrekorden des Digitalspielmarktes bei,[49] auch wenn gilt, wie Aris Politopoulos und Angus Mol zurecht betonen, dass »high sales or engagement […] not necessarily equate to cultural or societal impact«.[50] Auf eine fast schon obligatorisch scheinende Aufzählung von Umsatz- und Spieler:innenzahlen, die den Erfolg Digitaler Spiele unterstreichen und die Re-

33 Kansteiner 2017; Knoch 2020a; Stiftung Digitale Spielekultur 2020; Pfister/Zimmermann 2020; Pfister/Zimmermann 2021.

34 Pfister 2018b; Pfister/Winnerling/Zimmermann 2020.

35 Mukherjee 2017; Mukherjee/Hammar 2018; Jayanth 2021.

36 Keilbart 2020; Brandenburg 2021.

37 Giere 2019. Daniel Milch veröffentlichte seine Dissertation noch unter seinem Geburtsnamen »Giere«.

38 Nolden 2019.

39 Beavers 2019.

40 Van den Heede 2021.

41 Wright 2022.

42 Grufstedt 2020.

43 Historical Games Network o. D.

44 Value Foundation o. D.; siehe auch die beiden Sammelbände, die auf Tagungen der Value Foundation zurückgehen: Mol et al. 2017; Ariese-Vandemeulebroucke et al. 2021.

45 Nolden 2019, S. 19.

46 Ubisoft Montreal u. a./Ubisoft 2007–2020.

47 DICE/Electronic Arts 2002–2021.

48 Infinity Ward u. a./Activision 2003–2021.

49 Im jährlich erscheinenden »Jahresreport der deutschen Games-Branche« des Branchenverbandes »game« lassen sich diese Zahlen nachlesen (game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. 2022), auch wenn die »von Herstellerverbänden in Auftrag gegebenen Statistiken mit quellenkritischer Vorsicht zu genießen« sind (Pfister/Winnerling 2020, S. 13).

50 Politopoulos/Mol, 2021, S. 85.

levanz der eigenen Forschung zu diesen Spielen nahelegen soll, sei an dieser Stelle verzichtet. Wie Nico Nolden ausführlich herausarbeitet, fehlen konkrete, methodisch sauber erhobene Zahlen zur Bedeutung historischer Inszenierung im Reigen der Digitalen Spiele.[51] Nolden verweist auf die »einzigen verfügbaren Zählungen von [Angela] Schwarz und [Robert] Heinze«,[52] die zwar »die Größenordnung des Phänomens« verdeutlichen, aber wegen unterschiedlicher methodischer Ausrichtungen sowie Schwächen »eine Menge neuer Fragen auf[werfen]« würden.[53] Dennoch hält er abschließend fest, dass – unabhängig von der »exakte[n] Höhe der Zahlen« – die »breite gesellschaftliche Relevanz von digitalen Spielen mit historischen Inszenierungen zu begreifen« sei.[54] Und auch an anderer Stelle ist zu dieser durch Verkaufszahlen und Umsätze belegten ökonomischen und sozialen Dimension Digitaler Spiele bereits geschrieben worden,[55] sodass die gesamtgesellschaftliche Relevanz des Themas insgesamt als unstrittig gelten darf.

Die Frage ist nun – so formuliert es die Historikerin Angela Schwarz –, »was Millionen Menschen immer wieder aufs Neue daran fasziniert, diese Geschichte/Geschichtsdeutung in leicht verändertem Gewand vorzunehmen und nachzuspielen«.[56] Sie bezieht sich hier zwar auf die Civilization-Reihe, doch die Frage ist übertragbar. Wie auch bei anderen geschichtskulturellen Produkten[57] ist zwar keine einfache Antwort zu erwarten, weil zahlreiche Faktoren auf die Rezeption dieser Produkte Einfluss nehmen und zahlreiche Akteur:innen an ihrer Herstellung wie Nutzung beteiligt sind. Doch wird sich deutlich zeigen, dass die Medialität des Digitalen Spiels einen spezifischen Zugang zu Vergangenheit ermöglicht, der den Erfolg von Spielereihen wie Anno[58] oder Assassin's Creed zu erklären vermag.

---

51 Vgl. Nolden 2019, S. 56–63.

52 2020, damit ein Jahr nach Erscheinen von Noldens Dissertation, hat allerdings Yannick Rochat eine quantitative Studie vorgelegt, die eine Datenbank von 1690 »historical video games« auswertet und diese auch nach Spielgenres und Plattformen differenziert (Vgl. Rochat 2020).

53 Nolden 2019, S. 62.

54 Ebd., S. 63.

55 Vgl. Chapman 2016, S. 13–15; Zimmermann 2019a; Giere 2019, S. 4–5; Castendyk 2020; Schwarz 2021, S. 569 ff.

56 Schwarz 2018.

57 Nach Christine Gundermann, Georg Koch und Arnika Peselmann lassen sich solche Produkte als »intendierte Konstruktionen vergangener Wirklichkeit, die darauf angelegt sind, eine bestimmte Vorstellung von der Vergangenheit zu transportieren, um ein möglichst großes Publikum anzusprechen« (2021, S. 145) definieren.

58 Max Design u. a./Sunflowers u. a. 1998–2019.

3 Problemhorizont und Vorgehen

Das atmosphärische Vergangenheitserleben, das in dieser Arbeit als ein genau solcher, spezifischer Zugang zur Vergangenheit vorgestellt wird, ist bisher noch nahezu unerforscht geblieben. Die analytische Herausforderung liegt darin, die zwar im alltäglichen Sprechen omnipräsenten, aber in der geschichts- und medienwissenschaftlichen Forschung vernachlässigten Atmosphären überhaupt erst einmal adäquat in Bezug auf das Digitale Spiel beschreibbar zu machen. Es fehlt also grundsätzlich an einer Heuristik, um sich diesem Phänomen annähern zu können. Ebenso existiert keine Methodologie, um Digitale Spiele systematisch als Gegenstände untersuchen zu können, die Atmosphären[59] anbieten. Und schließlich steht eine Theoretisierung eines solchen atmosphärischen Vergangenheitserlebens in Bezug auf dessen Implikationen für die Geschichtswissenschaft noch aus.

Die vorliegende Dissertation stellt damit auf diesen drei Ebenen Grundlagenforschung für die Geschichtswissenschaft bereit. Hierzu wird der Begriff der Vergangenheitsatmosphäre entwickelt und vorgestellt. Er beschreibt einen neuen Zugang, der Heuristik, Methode und Theorie vereint und erstmals der Geschichtswissenschaft das atmosphärische Vergangenheitserleben zugänglich macht.

Dies gelingt, indem ein Grounded-Theory-Ansatz verfolgt wird, der im Sinne eines »Forschungsstil« und einer »Forschungshaltung«[60] verstanden wird und der die Entwicklung eines auf Fragestellung und Untersuchungsgegenstand ausgerichteten Methodenmixes ermöglicht. Diese Arbeit reagiert damit auf das Fehlen einer »ausgearbeitete[n] und konsensfähige[n] Methode«, um »Atmosphären empirisch phänomengerecht zu erfassen«[61] und entwickelt diese eng am Gegenstand selbst. Hierfür ist es zuerst notwendig, eine »theoretische Sensibilität«[62] auszuprägen und in Form einer Heuristik zu explizieren, um sich überhaupt produktiv und erkenntnisorientiert den Untersuchungsgegenständen annähern zu können.

---

59 Eine kurze Erläuterung zur Nutzung des Begriffs ›Atmosphäre‹ im Singular bzw. Plural in dieser Arbeit: In der Regel verweist die Singularnutzung auf das Atmosphäre-Konzept bzw. die Atmosphäre-Theorie. Die Pluralnutzung wiederum legt den Bezug zu den konkreten Phänomenen, also den Manifestationen konkreter Atmosphären in konkreten Situationen nahe. Wie sich zeigen wird, ist in der Regel von mehreren Atmosphären bzw. mehreren möglichen Atmosphären an bestimmten Orten zu sprechen, weswegen der Plural häufiger Verwendung finden wird. Diese Trennung ist allerdings keine strikte, wie sich generell der Atmosphärenbegriff als durchlässig erweisen wird (siehe Kapitel B/I/4).

60 Mey/Mruck 2011, S. 22.

61 Rauh 2012, S. 206.

62 Mey/Mruck 2011, S. 31.

Das Fundament dieser Heuristik bildet die These, dass historisierende Digitale Spiele einen vermeintlich unmittelbaren, erlebnisorientierten Zugang zur Vergangenheit anbieten. Dieser wird ermöglicht, indem Digitale Spiele Vergangenheitsatmosphären offerieren, die von Entwickler:innen bewusst hergestellt werden. Der Kontakt mit diesen Vergangenheitsatmosphären befriedigt dann Authentizitätsbedürfnisse der Spieler:innen und ruft Authentizitätsgefühle hervor. Vergangenheitsatmosphären sind demnach als eine Ausprägung der Ästhetisierung der Vergangenheit zu verstehen, die im Kontext anderer ästhetischer Medien der Public History zu betrachten sind.

Ein derart für das Phänomen der Atmosphären im Digitalen Spiel geschärfter Blick macht es möglich, eine Methodik zu entwickeln, um die drei Spiele Anno 1800, Assassin's Creed Syndicate[63] und Dishonored: Die Maske des Zorns[64] auf ihre atmosphärische Ausgestaltung hin zu untersuchen. Die Auswahl der Spiele ist dabei sowohl medienwissenschaftlich wie geschichtswissenschaftlich begründet (siehe Kapitel C/II/1). Aus medienwissenschaftlicher Perspektive decken die drei gewählten Spiele sowohl drei je unterschiedliche Spielegenres wie drei je unterschiedliche Perspektiven auf die Spielwelt ab, die für das stark räumlich orientierte atmosphärische Erleben von erheblicher Relevanz sind. Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive lassen sich alle drei Spiele grob einem stark an der britischen Industrialisierung des 19. Jahrhunderts ausgerichteten Setting zuordnen, wodurch eine Vergleichbarkeit der Ergebnisse der Analysen gewährleistet ist. Auch wurden bewusst drei erfolgreiche Großproduktionen von weltweit agierenden Entwicklungsstudios und Publishern ausgewählt, um Aussagen über dominante Techniken der Atmosphärenproduktion und dominante Erwartungen an atmosphärisches Erleben treffen zu können. Insgesamt wird in den Analysen deutlich, dass Atmosphären als eine spezifische Relation zwischen wahrnehmenden Subjekten und zielgerichteten Raumarrangements nur mit Hilfe der hier auf Basis der Heuristik ausgearbeiteten Methodik angemessen zu beschreiben sind.

All das kumuliert in einer Theorie der Vergangenheitsatmosphären, die Heuristik, Methodik und Analyseergebnisse zusammenführt und mit geschichtstheoretischen Überlegungen verbindet. Von Relevanz ist, dass im Vergangenheitserleben mit Hilfe von Vergangenheitsatmosphären eine spezifische Haltung zu Geschichte und Vergangenheit bzw. zu deren Verhältnis impliziert ist. Durch den spezifischen Zugang, den historisierende Digitale Spiele anbieten, erscheint die Unzugänglichkeit der Vergangenheit sowie der Konstruktionscharakter von Geschichte in Frage gestellt.

---

63 Ubisoft Quebec/Ubisoft 2015.

64 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2012.

Schlussendlich fügt diese Arbeit damit der »analytical language«[65] der geschichtswissenschaftlichen Game Studies die Begriffe hinzu, die es gangbar machen, historisierende Digitale Spiele in Zukunft auf ihre atmosphärischen Qualitäten hin zu untersuchen, als Ermöglicher eines spezifischen, vergangenheitsbezogenen ästhetischen Erlebens zu würdigen und damit die die Erforschung historisierender Digitaler Spiele grundlegend zu bereichern.

4 Forschungsstand: Das Atmosphärische als Desiderat der geschichtswissenschaftlichen Game Studies

Ohne hier den entsprechenden Detailkapiteln allzu sehr vorgreifen zu wollen, lässt sich diese Arbeit zum atmosphärischen Potenzial des Digitalen Spiels in der Tradition von *turns* wie dem *affective turn,*[66] *dem emotional turn*[67] *sowie dem spatial turn*[68] verorten, wobei das Hauptinteresse in der Verbindung von Räumlichkeit mit verschiedenen Gefühlsdimensionen liegt. Die Herausforderung, gleichsam das Potenzial des Atmosphärenkonzepts liegt dabei unter anderem darin, dass es bei der Betrachtung von Atmosphären weder möglich noch produktiv ist, Affekte, Emotionen und Gefühle sauber voneinander zu trennen. Im Sinne eines ganzheitlichen Wahrnehmungsphänomens sind Affekte, Emotionen und Gefühle »in wechselseitiger Beeinflussung und Überlappung zu sehen«[69] (siehe hierzu Kapitel B/I/4.2). Mit Hilfe eines geschärften Atmosphärenbegriffs werden gerade diffuse Gefühlskonstellationen beschreibbar.

Christiane Heibach sah schon 2012 ein »gewachsene[s] Interesse der Geisteswissenschaften an ›diffusen Phänomenen‹«, die sie als »chronisch unterbestimmt« bezeichnet.[70] Auch die zunehmend an Bedeutung gewinnende Emotionsforschung als Teil der Geschichtswissenschaft widmet sich unter anderem solchen diffusen Phänomenen,[71] weswegen sich diese Arbeit produktiv mit dieser Forschungsströmung verbinden lässt. Konkret sind Vergangenheitsatmosphären einer »Emotionalisierung« von Geschichte zuzurechnen in dem Sinne, »dass die Emotionen auf der Objektebene mit denen auf der Subjektebene vermischt werden und keine klare Trennung mehr möglich ist.«[72] Geschichtstouristische

65 Chapman/Foka/Westin 2017, S. 367.
66 Vgl. Agnew 2007, S. 300.
67 Vgl. Bösel/Möring 2018, S. 199.
68 Vgl. Lehnert 2011.
69 Kerz 2017, S. 30.
70 Heibach 2012a, S. 14.
71 Vgl. Brauer/Lücke 2020; Gundermann/Brauer 2021.
72 Gundermann/Brauer 2021, S. 62–63.

Formate[73] haben in Bezug auf eine solche Emotionalisierung ebenso Beachtung gefunden wie Themenparks,[74] Heritage Sites,[75] Reenactment[76] oder Living History,[77] um nur einige geläufige Praktiken zu nennen. Um diese adäquat beschreiben zu können, wurden Konzepte wie pastness,[78] Präsenz,[79] Nostalgie,[80] Aura[81] und ganz besonders Authentizität[82] angebracht und weiterentwickelt (auf viele dieser Begriffe gehe ich in dieser Arbeit detaillierter ein). Atmosphären spielen bisher allerdings kaum eine Rolle. Mehr noch: Die Erforschung von Atmosphären erweist sich als Leerstelle in der Geschichtswissenschaft.

Erste Ansätze, diesem Forschungsdesiderat zu begegnen, finden sich zwar, doch die Produktivität einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive auf Atmosphären bleibt bisher nur angedeutet. Solche ersten Ansätze brachten beispielsweise Autor:innen wie Regan Forrest, die »museum atmospherics« als Konzept vorstellt,[83] oder Rasmus Greiner, der besonders auditiv erzeugte Atmosphären als »Sonic Histospheres« bestimmt,[84] in den geschichtswissenschaftlichen Diskurs ein. In Gedenkstätten wird im Spannungsfeld von Sachlichkeit und Erlebnis zunehmend über »Raumatmosphäre« diskutiert,[85] d. h. es lässt sich ein wachsendes Interesse nachweisen, das sich allerdings noch nicht in Zahl und Tiefe von Publikationen zum Thema niederschlägt.

Als wegweisend und in der Ausführlichkeit der Auseinandersetzung mit dem Atmosphärenbegriff im geschichtswissenschaftlichen Kontext bisher einzigartig ist die Arbeit von Sozialgeographin Christina Kerz hervorzuheben, die Atmosphäre und Authentizität verknüpft, um das Living History-Angebot »Colonial Williamsburg« in Virginia, USA zu analysieren.[86] Kerz wird in dieser Arbeit noch Erwähnung finden, weil auch ich eine Verknüpfung des Atmosphärenbegriffs mit dem der Authentizität vorschlage, auch wenn ich – nicht zuletzt aufgrund des spezifischen Untersuchungsgegenstands Digitales Spiel – einen etwas anderen Zugang wähle als Kerz. Auch weisen Stefanie Samida, Sarah Willner und Georg Koch in ihrem »Doing History«-Band auf das analytische

73 Mütter 2014; Groebner 2018; Schwarz/Mysliwietz-Fleiß 2019.
74 Carla/Freitag/Mittermeier 2017.
75 Macdonald 2013.
76 Daugbjerg 2016; Sieber 2016; Tyson 2018.
77 Kerz 2016; 2017.
78 Holtorf 2013.
79 Gumbrecht 2004; Macdonald 2013.
80 Boym 2001.
81 Benjamin 2003; Hennion/Latour 2013.
82 Pirker/Rüdiger 2010; Sabrow/Saupe 2016; Köster 2017.
83 Forrest 2013.
84 Greiner 2018.
85 Knoch 2020b, S. 134.
86 Kerz 2017.

Potenzial des Atmosphärenbegriffs hin, wenn sie von einem »leiblich-affektive[n] Erleben« und von einer »atmosphärischen Präsenzerfahrung« sprechen[87] (auf den Leibbegriff gehe ich in Kapitel B/I/1, auf den Präsenzbegriff und dessen Verbindung zum Atmosphärischen in Kapitel B/III/3.3 genauer ein). Konkreten Einsatz fand der Begriff dann in der Dissertation von Sarah Willner, die sich dort mit der Praktik des »Themenwanderns« beschäftigt.[88] Wie Willner auch schon zuvor in einem Aufsatz schildert, bietet sich der Begriff der Atmosphäre an, »[w]enn die Erfahrung des Historischen an konkrete Räume und räumliche Praktiken gebunden ist«.[89] Da aber bisher eine grundlegende Adaption des Begriffs für die Geschichtswissenschaft fehlt, kann sie nur sehr begrenzten Ertrag aus dem Atmosphärischen ziehen, ohne ihre ganze Arbeit diesem zu widmen.[90] Das von mir vorgeschlagene Konzept der Vergangenheitsatmosphäre ist ein Angebot an Forscher:innen, einen eben solchen Ertrag aus der Beschäftigung mit Atmosphären zu ziehen, indem sie auf meine Grundlagenarbeit zurückgreifen können. So lassen sich Vergangenheitsatmosphären dann auch in letzter Konsequenz als Teil der »Praktiken und Strategien der Emotionalisierung«[91] von Geschichte beschreiben und so für die Geschichtswissenschaft nutzbar machen (siehe hierzu Kapitel B/II/3.4).

Konstitutiv für den in dieser Arbeit ausgebreiteten Atmosphärenbegriff ist, dass diese Emotionalisierung immer im Verhältnis zu einer gegebenen Umwelt zu betrachten ist. Atmosphären legen eine ganzheitlichen Wahrnehmung dessen nahe, was das Subjekt umgibt (siehe hierzu Kapitel B/I/4.3). Im Konzept der »ästhetische Arbeit«[92] des Philosophen Gernot Böhme, das prägend für die hier vorgestellte Heuristik ist, sind Atmosphären deswegen konsequenterweise als etwas bestimmt, das sich über räumliche Arrangements bewusst herstellen lässt. Vergangenheitsatmosphäre als Strategie der Emotionalisierung von Geschichte ist demnach nur zu verstehen, wenn sie an räumliche Arrangements rückgebunden wird, die einen Vergangenheitsbezug implizieren. Für diese Arbeit ist also beides nötig: Raum und Gefühl, wobei beide Begriffe stellvertretend für die Mannigfaltigkeit der Diskussionen um Orte, Räume und Welten sowie

87 Samida/Willner/Koch 2016, S. 17.

88 Willner 2017.

89 Willner 2016, S. 66.

90 Nichtdestotrotz ist hervorzuheben, dass Willner bereits einige hochspannende Thesen aufstellt, denen ich in meiner Arbeit folgen werde. So hält sie zum einen fest, dass »die Atmosphäre eines Ortes oder Raumes beim Betrachter zu einem Vergangenheitserlebnis führen [kann]« (2017, S. 37), was ich in aller Deutlichkeit unterstreichen kann, da dies tatsächlich auch eine zentrale These meiner Arbeit darstellt. Außerdem bestimmt sie Authentizität als »emotionale Praxis« (2017, S. 263), was sich mit meinem Verständnis von Authentizität als Gefühl (siehe hierzu Kapitel B/II/3.4) deckt.

91 Gundermann/Brauer 2021, S. 63.

92 Böhme 2013a, S. 15.

Affekte, Gefühle und Emotionen stehen – Diskussionen, die in dieser Arbeit aufgegriffen werden.

Zentral für diese Arbeit ist es damit, unter Nutzbarmachung des Atmosphärenbegriffs zu betonen, dass Digitale Spiele neben ihren Qualitäten als Erzählungen und Handlungsräume auch »ästhetische Erfahrung, verstanden als Erfahrungen der Art und Weise, wie sich uns Objekte und Ereignisse vor allem in ihrer phänomenalen Fülle präsentieren«,[93] anbieten, und damit schlussendlich eine »*spezifisch sinnliche Erfahrung*«.[94] Kaspar Maase folgend, wird das Ästhetische damit als ein »*grundlegende[r] Modus der Wahrnehmung*«[95] verstanden und das Digitale Spiel als eine »ästhetische Praktik«,[96] die eine solche Wahrnehmung ermöglicht. Nach Daniel Martin Feige lässt sich gar davon sprechen, dass Digitale Spiele ein »*ästhetisches Medium*« sind, das sich »*nur im Lichte seiner vielfältigen Beziehungen zu anderen ästhetischen Medien*« angemessen beschreiben lässt.[97] Andere ästhetische Medien, zu denen das Digitale Spiel in Beziehung zu setzen ist und hier auch in Beziehung gesetzt wird, sind erlebnisorientierte Praktiken der Geschichtskultur, die die Public History untersucht. Die mit diesem Ästhetikverständnis implizierte Sinnlichkeit des menschlichen Kontakts zur Vergangenheit – die Historiker:innen Stefanie Samida, Sarah Willner und Gregor Koch sprechen hier von »sinnlichen Vergegenwärtigungen von Vergangenheit«[98] – kommt in der Untersuchung Digitaler Spiele bisher zu kurz.

Dass das Ästhetische des Digitalen Spiels von der Geschichtswissenschaft tatsächlich bisher vernachlässigt wurde, hat Historiker Nico Nolden kürzlich ausführlich herausgearbeitet. Mit seinem komplementär gedachten, vierteiligen Modell zu historisierenden Digitalen Spielen war es ihm möglich, Desiderate mit Bezug auf deren geschichtswissenschaftliche Erforschung konkret zu bestimmen. Sein Modell fußt auf der Beobachtung, dass selbst Wissenschaftler:innen in der Regel nur einen intuitiven, aber keinen fundierten Begriff des Historischen anbringen und deshalb nicht geklärt ist, welche Aspekte des Digitalen Spiels für die geschichtswissenschaftlichen Game Studies überhaupt von Interesse sind. Als solche Aspekte identifiziert Nolden konkret »Objekt- und Materialkultur«, »Narrative Netzwerke«, »Makrohistorische (Rechen-)Modelle« und »Mikrohistorische Weltentwürfe« und hält fest: »Digitale Spiele weisen dann eine historische Inszenierung auf, wenn einer oder mehrere der genannten Bestandteile historische Inhalte aufgreift«.[99]

93 Feige 2015, S. 16.
94 Ebd., Hv. i. O.
95 Maase 2019, S. 86, Hv. i. O.
96 Ebd., S. 87.
97 Feige 2015, S. 20, Hv. i. O.
98 Samida/Willner/Koch 2016, S. 2.
99 Nolden 2019, S. 73.

Nolden kritisiert in seiner Arbeit, aber auch in Aufsätzen, eine »self-inforcing imbalance of historical science«, die sich auf »objects and narration« fokussiere, aber »aesthetics and ludic elements« vernachlässige.[100] Anders formuliert: Zur »Objekt- und Materialkultur«[101] und den »Narrative[n] Netzwerke[n]«[102] wird produktiv gearbeitet, da sich die Geschichtswissenschaft hiermit auf dem ihr bekannten Terrain der Quellen und Erzählungen bewegt. Hingegen das Ludische, das Nolden als »Makrohistorische (Rechen-)Modelle« fasst und dem er das Potenzial zuschreibt, mittels Spielmechanik »Gesellschaftsmodelle« und »Geschichtsmodelle«[103] zu simulieren, sowie das Ästhetische sieht Nolden von der Forschung vernachlässigt. Letzteres geht in seinem Vorschlag auf, »Mikrohistorische Weltentwürfe« zu betrachten, die »Simulation von Natur und Umwelt« wie auch »historische Atmosphären« einschließen.[104]

Nolden identifiziert damit zwei grundlegende Forschungsdesiderate der geschichtswissenschaftlichen Game Studies. Während allerdings ein Abarbeiten an den spielimmanenten Regelstrukturen mittlerweile schon einige produktive Analysevorhaben hervorgebracht hat,[105] darunter unter anderem die formalis-

100 Nolden 2020, S. 153.

101 Hier sei stellvertretend auf den Bereich des sogenannten »Archaeogaming« verwiesen: Reinhard 2018; Hageneuer 2020. Aber auch zu vermeintlich detailgetreuen Rekonstruktionen vergangener Architekturen finden sich einige Aufsätze: Dow 2013; Bonner 2014a; Hausar 2014; Di Mascio 2021.

102 Hier ließe sich z. B. die Forschung Arno Görgens und Eugen Pfisters anführen, die eine politische Ideengeschichte des Digitalen Spiels betreiben (Pfister 2018b, Pfister/Görgen 2020), sowie auf theoretische Arbeiten zum Spannungsverhältnis von Spiel und geschichtlicher Narrativität verweisen: Chapman 2013; Elliott/Kapell 2013; Telles/Alves 2015.

103 Nolden 2019, S. 73.

104 Ebd.

105 Elliott und Kapell postulierten schon 2013, dass für Digitale Spiele, die einen Vergangenheitsbezug aufweisen, gerade »the *play* within the *narrative*« (Elliott/Kapell 2013, S. 19, Hv. i. O.) von Bedeutung sei, womit das Spielerische dezidiert eine Würdigung erfährt. Im selben Jahr spricht auch Adam Chapman schon von einem Ludo-Narrativismus mit Bezug auf Marie-Laure Ryan und betont »the interplays of both interaction (form) and historical context (content) that together allow videogames to function as history« (Chapman 2013, S. 4). Auch Angela Schwarz legte schon 2009 nahe – noch vor Erscheinen des Sammelbandes »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« (Schwarz 2010), der oft als Initialzündung der deutschsprachigen geschichtswissenschaftlichen Forschung zu Digitalen Spielen gesehen wird –, dass Spieler:innen sich »nicht bloß als involvierte Akteure, sondern nicht selten als diejenigen, die alles entscheiden oder entscheiden können[, erfahren]« (Schwarz 2009, S. 334). Und ebenfalls in frühen, einflussreichen englischsprachigen Aufsätzen scheinen die von Nolden identifizierten »Makrohistorischen (Rechen-)Modelle« eine prominente Rolle einzunehmen. William Uricchio attestierte dem Digitalen Spiel beispielsweise schon 2005 dezidiert eine Tendenz, »historical process, albeit in a somewhat abstracted or structured

tische Analyse von Adam Chapman, der ganz bewusst die Verbindung zum Affordanz-Begriff sucht und Digitale Spielewelten als »(Hi)Story-Play-Spaces«[106] bestimmt, in denen »exploratory« und »performatory challenges« historischer Akteur:innen simuliert würden,[107] bleibt das ästhetische Moment des Kontakts mit dem Digitalen Spiel weiterhin außen vor.

In seiner Dissertation wird Nolden hierzu recht konkret, wenn er »mikrohistorische Weltentwürfe« als eine bisher unbeachtete Dimension der historisierenden Digitalen Spiele identifiziert:

> »Richteten sich die Modelle auf makrohistorische Zusammenhänge, konzentrieren sich Weltentwürfe nun auf mikrohistorische Zusammenhänge in kleinskaligen Gebieten. Zudem inszenieren Entwickler beispielsweise Landschaften nicht nur topografisch, sondern auch Klangwelten ihrer Umgebungen, sogenannte Soundscapes, und Lichtstimmungen. In Weltentwürfen kommen zu Erzählungen, Objekten und Modellen einer Inszenierung die automatisierten Prozesse und die Phänomene einer dichten historischen Atmosphäre hinzu. Was sie ausmacht, ist noch unklar.«[108]

Es ist auffällig, dass Nolden hier auf die Räumlichkeit des Digitalen Spiels abhebt und betont, dass dessen Effekte aus geschichtswissenschaftlicher Sicht noch nicht ausreichend erforscht sind. Auch der Atmosphärenbegriff kommt explizit vor, wenn auch als *historische* statt als *Vergangenheits*atmosphäre konkretisiert, was ich wegen der ontologischen Implikationen des Begriffs für problematisch halte (siehe Kapitel E/I/2). Insgesamt macht Nolden hier aber zu Recht auf eine

manner« zu simulieren und hiermit ein »specualative engagement with the past« zu ermöglichen (Uricchio 2005, S. 335). Claudio Fogu ging 2009 in seiner Betrachtung von SID MEIER'S CIVILIZATION in eine ähnliche Richtung, indem er betonte, dass das Spielen von CIVILIZATION »much closer to acting in drama than narrating in literature or representing in painting« sei (Fogu 2009, S. 118). Auch Jeremiah McCall bietet mit seinen »Historical Problem Spaces« ein Konzept an, das auf die »historically documentable systems and processes« abhebt und so »understanding of historical context, the factors that were at play in the past that led to certain outcomes over others« herzustellen vermöge (McCall 2018, S. 409).

106 Chapman 2016, S. 33.

107 Ebd., S. 182; Jörg Friedrich, Carl Heinze und Daniel Milch heben Chapmans Ansatz als das »derzeit umfassendste Modell zur Analyse historischer Repräsentationen im digitalen Spiel« hervor (Friedrich et al. 2020, S. 272, FN 61). Ähnlich positiv bespricht auch Eugen Pfister die Monografie Chapmans und legt nahe, dass dieser »erste Maßstäbe für eine historiografische Erfassung digitaler Spiele [setzt], an welchen sich alle nachfolgenden Arbeiten abarbeiten werden« (Pfister 2018a, S. 317). Deutlich kritischer äußert sich Angela Schwarz zum Band, spricht von »unübersehbaren Schwächen« und kritisiert den Ansatz als »nicht immer besonders innovativ« (Schwarz 2017).

108 Nolden 2019, S. 72.

Forschungslücke aufmerksam, die Chapman in seiner 2016 erschienenen Monografie nur angedeutet hatte, als er schrieb, dass »[t]he arrangement of objects and spatial representations in digital historical games is a subject that is perhaps worthy of further study.«[109]

Wenn nun also festgestellt wurde, dass das Ästhetische des Digitalen Spiels von der Geschichtswissenschaft bisher vernachlässigt wurde, dann ist zu ergänzen, dass sich diese Forschungslücke auch über die Geschichtswissenschaft bzw. die geschichtswissenschaftlichen Game Studies hinaus in den breiteren Game Studies – im Sinne eines »prolific thematic field anchored within media and cultural studies«[110] – nachweisen lässt. Auch hier blieb die Sinnlichkeit des Digitalen Spiels bisher weitestgehend unbeachtet. Die Medienwissenschaftler Bernd Bösel und Sebastian Möring attestieren beispielsweise eine »auffallende Vernachlässigung der affektiven bzw. emotionalen Komponente von Computerspielen in den Game Studies«, was sie als »überraschend« bezeichnen »[f]ür ein Medium, das dermaßen konstitutiv auf Emotionalität gegründet ist«.[111] Gewiss schwingen in Überlegungen zu Konzepten wie Immersion, Involvierung und Präsenz,[112] die prägend für den Game Studies-Diskurs sind, in der Regel auch Aspekte der Emotionalisierung mit. Diese prägenden Konzepte lassen sich, wie in Kapitel B/III/3 gezeigt wird, gut mit Atmosphäre und Authentizität verknüpfen lassen, doch im Sinne einer ästhetischen Erfahrung sind Digitale Spiele noch nicht ausreichend gewürdigt worden. Einen wichtigen Schritt hat Aubrey Anable gemacht, die Digitale Spiele als »affective system« bestimmt und dazu mahnt, »properties like texture, tone, and feelings« nicht singulär auf Subjektseite oder Objektseite zu verorten, sondern »in the slippery and intellectually fraught place in between«.[113] Sie spricht gar explizit von einem »in-between space«,[114] also dem Zwischenraum zwischen spielenden Subjekten und dem spielhaften Objekt, der von Forscher:innen noch zu bearbeiten sei, auch wenn damit »particular challenges«[115] verbunden seien. Und obwohl sich zunehmend mehr Bemühungen nachweisen lassen, diesen »in-between space« wissenschaftlich zu fassen (siehe hierzu Kapitel B/I/7), so bleiben diese Bemühungen bisher unzureichend. Mein Vorschlag in dieser Arbeit ist es, die Relation zwischen

109 Chapman 2016, S. 175.

110 Fizek 2021; zur näheren Betrachtung des Status Quo der Game Studies bietet sich die Paidia-Sonderausgabe »Deutschsprachige Game Studies 2011–2021: Eine Bilanz« an (Unterhuber 2021).

111 Bösel/Möring 2018, S. 193.

112 Siehe zu diesen Begriffen vor allem Calleja 2011 und Neitzel 2018, aber auch Pietschmann 2009 oder Venus 2012.

113 Anable 2018, xiv.

114 Ebd.

115 Ebd.

Spieler:innen und Spiel aus phänomenologischer Perspektive und im Sinne eines ästhetischen Erlebnisses (zur Unterscheidung von ›Erfahrung‹ und ›Erlebnis‹ siehe Kapitel B/II/2) als Atmosphäre zu bestimmen, um diesem Desiderat zu begegnen. Damit reagiere ich auf Robert Baumgartner, der jüngst feststellen musste, dass »[d]as Vermittlungspotenzial spielerischer Weltwahrnehmung […] in seiner Wirkungskraft lange unterschätzt [wurde] und […] dringend weiter erforscht werden [muss].«[116]

Der Kontakt mit Atmosphären ist dahingehend als spezifische Weltwahrnehmung zu verstehen. Es geht also darum – das ist bereits angeklungen –, Raum und Gefühl zusammenzudenken. Während das Gefühl in den Game Studies bisher zu kurz kommt, ist das Digitale Spiel als ein Medium, das Räume und in letzter Konsequenz sogar Welten anbietet, ausführlich bearbeitet worden von Autoren wie Espen Aarseth,[117] Marc Bonner,[118] Stephan Günzel,[119] Bjarne Liboriussen,[120] Michael Nitsche,[121] Rolf Nohr,[122] Claus Pias,[123] Christopher Totten[124] und Daniel Vella[125] – um nur einige zu nennen, die noch mehr oder weniger oft in dieser Arbeit zu Wort kommen werden. Raum und Gefühl in Form von Atmosphären zusammenzudenken: das ist bisher noch kaum passiert. Es gibt Bemühungen in diese Richtung, zuvorderst von Christian Huberts und Sebastian Standke schon 2014,[126] in jüngeren Jahren aber z. B. auch von Mathias Fuchs[127] und Sonia Fizek[128] (ausführlicher hierzu in Kapitel B/I/7). Eine Adaption des Atmosphärenbegriffs, die den Anforderungen der Game Studies gerecht wird und an bestehende Forschung z. B. zu Immersion und Involvierung anschließt, und die in einen Diskurs über Erlebnispraktiken der Public History eingebettet ist, existiert allerdings nicht, sondern wird in dieser Arbeit erstmals grundlegend angeboten.

Dieser kursorische Überblick zeigt, dass *trotz* eines unbestreitbar produktiven Forschungsfeldes zwischen dezidiert medienwissenschaftlich gedachten Game Studies und den geschichtswissenschaftlichen Game Studies mit ihren spezifischen Fragestellungen das oben beschriebene Desiderat Bestand hat: Ge-

116 Baumgartner 2021, S. 361.
117 Aarseth 2001.
118 Bonner 2021a.
119 Günzel 2012.
120 Liboriussen 2009.
121 Nitsche 2009.
122 Nohr 2013.
123 Pias 2007.
124 Totten 2014.
125 Vella 2011.
126 Huberts/Standke 2014.
127 Fuchs 2019.
128 Fizek 2022a; 2022b.

schichte in Digitalen Spielen wird in Form von Narrativen, Objekten und Regelstrukturen aus höchst unterschiedlichen Perspektiven bearbeitet, doch das sinnliche Erleben von Vergangenheit kommt zu kurz – eine phänomenologische Perspektive fehlt.

5 Verortung des Forschungsvorhabens und Aufbau der Arbeit

Um auf dieses nun ausführlich dargelegte Desiderat reagieren zu können, muss diese Arbeit transdisziplinär ausgerichtet sein. Ohne auf Vorarbeiten der geschichtswissenschaftlichen Game Studies zum Atmosphärischen in historisierenden Digitalen Spielen zurückgreifen zu können, sind die notwendigen Begriffe unter Bezugnahme auf Phänomenologie und Medienwissenschaft selbst zu entwickeln und zu schärfen.

Ich verorte diese Arbeit damit im Kontext der Forschungsströmung bzw. des Forschungsfeldes der Public History, verstanden als eine »Wissenschaft von der Kommunikation von Geschichte«[129] und profitiere damit vom »transdisziplinären Charakter der Public History«.[130] Als besonders produktiv erweist sich weiterhin die Operationalisierung der Public History als »historisch-empirische Kul-

129 Gundermann 2021, S. 13; Hier muss auf eine spezifische deutschsprachige Diskussion um die Verwendung des Begriffs verwiesen werden, der hier teilweise im Konflikt mit bestehenden Konzepten wie Geschichtskultur und Erinnerungskultur steht. Marko Demantowsky schlägt beispielsweise vor, Public History als »umbrella concept« zu verwenden, um »interdisciplinary, integrated, and unbridled («free») research and development on history in the public sphere« zu ermöglichen, die nicht von Begriffsdiskussionen zwischen deutschsprachigen und nicht-deutschsprachigen Historiker:innen erschwert wird (2019, S. 6). Denn – und darauf weisen auch Felix Hinz und Andreas Körber hin: Der Public-History-Begriff wird im britischen und US-amerikanischen Kontext oft anders verwendet als im deutschsprachigen (Vgl. Hinz/Körber 2020, S. 15). Thomas Cauvin spricht beispielsweise von »different uses and interpretations of the past by the public« (Cauvin 2016, S. 16) und betont damit dezidiert nicht-akademische Produktions- und Nutzungskontexte. Für diese Arbeit ist es nicht zielführend, tiefer in diese Begriffsdiskussion einzusteigen, die an anderer Stelle besser nachvollzogen werden kann (siehe z. B. Demantowsky 2019, Hinz/Körber 2020, Gundermann 2021). Festzuhalten bleibt, dass der Public-History-Begriff keineswegs Begriffe wie Geschichtskultur oder Erinnerungskultur abgelöst hat, wie sich z. B. an einer jüngeren Veröffentlichung von Felix Hinz und Andreas Körber ablesen lässt, die es bevorzugen, Geschichtskultur »als Überbegriff über alle Formen des praktischen Umgangs mit Geschichte in einem Kollektiv« (Hinz/Körber 2020, 15) zu verwenden, statt von Public History zu sprechen. Stattdessen ist zu attestieren, dass Begriffe wie Public History, Geschichtskultur oder Erinnerungskultur von unterschiedlichen Autor:innen mit je unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen verwendet werden, um bestimmte Aspekte – meist in Bezug auf die eigene Forschung – zu betonen.

130 Gundermann 2021, S. 14.

turwissenschaft«, die ursprünglich von Stefanie Samida vorgeschlagen und dann von ihr sowie Sarah Willner und Georg Koch in ihrem anregenden Sammelband »Doing History« aufgegriffen wurde.[131] So verstanden ist die Public History ein »fächerübergreifendes Forschungsfeld« und bedient sich »kulturwissenschaftlicher Begriffe wie Inszenierung, Erlebnis, Performativität oder Identität«,[132] wobei in dieser Arbeit vor allem der Erlebnisbegriff von Relevanz ist.[133] Der hiermit verbundene »Eventcharakter«, dem Holger Thünemann explizit eine »ephemere Gestalt« attestiert,[134] ist für ein Verständnis des Atmosphärischen entscheidend. Es wird somit in dieser Arbeit auch und besonders darum gehen, spezifische »Praktiken im Umgang mit Vergangenheit«[135] aufzudecken, die unter Bezug auf Gernot Böhme als »ästhetische Arbeit«[136] zu beschreiben sind. Die Offenheit der Public History für das »Potenzial anderer theoretischer Konzeptionen«[137] abseits etablierter geschichtswissenschaftlicher Konzepte (auf die ich allerdings in Kapitel E/I/3 dennoch abschließend eingehen werde) macht es überhaupt erst möglich, eine phänomenologische Perspektive auf die Atmosphären in den geschichtswissenschaftlichen Diskurs einzubringen. Dass Digitale Spiele selbst als Gegenstand der Public History verstanden werden, ist mittlerweile kaum mehr ein diskussionswürdiger Punkt.[138] Ich füge allerdings der Public History einen spezifischen Aspekt Digitaler Spiele als Untersuchungsobjekt hinzu, nämlich die Atmosphären, und lege Heuristik und Methodik vor, um diese zu untersuchen.

Hierzu ist diese Arbeit folgendermaßen strukturiert: Zu Beginn wird der Atmosphärenbegriff in eine Traditionslinie mit Neuer Phänomenologie und Neuer Ästhetik eingeordnet und aufbauend auf einem phänomenologischen Wirklichkeitsbegriff eine Arbeitsdefinition entwickelt (siehe Abschnitt B/I). Ein besonderes Augenmerk liegt außerdem auf den beiden Aspekten der Wahrnehmung und der Herstellung von Atmosphären.

---

131 Samida 2014; Samida/Willner/Koch 2016, S. 4.

132 Ebd.

133 An dieser Stelle möchte ich direkt explizit machen, dass ich mir der Tatsache bewusst bin, dass sicherlich auch Begriffe wie Inszenierung, Performativität oder Identität produktiv mit dem Atmosphärischen verbunden werden könnten. Ich verzichte in dieser Arbeit darauf, habe aber z. B. in meiner Masterarbeit schon erste Versuche gemacht, das Atmosphärische mit Performativität zusammenzudenken (Zimmermann 2019b, S. 45–79). Atmosphärisches Erleben als Gegenstand zu bestimmen, halte ich für Herausforderung genug und denke, dass weitere Verknüpfungen produktiver in zukünftigen Forschungsarbeiten zum Thema geleistet werden können.

134 Thünemann 2018, S. 148.

135 Samida/Willner/Koch 2016, S. 6.

136 Böhme 2013a, S. 15.

137 Gundermann 2021, S. 15.

138 Siehe z. B. Jeremiah McCall, der Digitale Spiele an verschiedenen Stellen als »forms of public history« bestimmt (2018, S. 406; 2019, S. 30).

Darüber hinaus werden zentrale Begriffe der Public History derart vorbereitet, dass sie anschlussfähig an die Arbeitsdefinition der Atmosphäre werden. An grundlegende Überlegungen zu einer erlebnisorientierten Geschichtskultur schließt sich eine Konkretisierung an, die mittels des Authentizitätsbegriffs geleistet wird (siehe Abschnitt B/II). Dieser wird historisiert und anhand bisheriger Arbeiten in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies sowie der Tourismusforschung vorgestellt. Der Vorschlag wird gemacht, Authentizität als Gefühlskategorie zu denken und damit als etwas, das mit Hilfe bestimmter Techniken – wie beispielsweise den Vergangenheitsatmosphären – im Subjekt ausgelöst werden kann.

Anschließend wird einschlägige Literatur zum Verhältnis des Digitalen Spiels zu den in und von ihm produzierten Räumen und Welten rezipiert, um das dezidiert räumliche Phänomen der Atmosphären an das Medium anzubinden (siehe Abschnitt B/III). Fragen nach Handlungsmacht und -möglichkeiten der Spieler:innen sind hier ebenso von Bedeutung wie die Gemachtheit virtueller Welten und das Bestreben ihrer Macher:innen, diese Gemachtheit zu verschleiern. Abschließend werden Überlegungen dazu angestellt, wie sich atmosphärisches Erleben an bestehende Konzepte der Game Studies wie Avatar, Immersion, Involvierung und Präsenz anbinden lässt. Eine solche Anbindung wird möglich, wenn bestehende Involvierungskonzepte in Richtung einer atmosphärischen Involvierung weitergedacht werden.

Diese transdisziplinäre Annäherung an das Phänomen der Atmosphären mündet in einer Heuristik (siehe Abschnitt B/IV), die anschließend und damit handlungsleitend in Form einer Methodik expliziert wird (siehe Abschnitt C). Diese wird mit der Arbeit an jedem der drei konkreten Untersuchungsgegenstände weiter verfeinert und immer wieder mit den als Heuristik erfassten Vorannahmen abgeglichen. Der bereits erwähnte Grounded-Theory-Ansatz wird damit als »regelgeleitete, kontrollierte und prüfbare ›Entdeckung‹ von Theorie aus Daten/Empirie« verstanden,[139] womit besonders ein iterativer Arbeitsprozess betont ist. Bei der Untersuchung der atmosphärischen Ausgestaltung von ANNO 1800, ASSASSIN'S CREED SYNDICATE und DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS werden dabei dezidiert Rezeptions- und Produktionskontexte einbezogen (siehe Abschnitt D). Hierfür wird ein diskurs- und inhaltsanalytischer Zugang vorgeschlagen, der auf die grundlegende methodische Herausforderung reagiert, die sich aus der entwickelten Heuristik ergibt. So zeigt sich, dass die in der Regel unbewusste, präreflexive Atmosphärenwahrnehmung nicht direkt, sondern nur im nachträglichen Sprechen über das Erlebnis im und am Spiel zugänglich ist, weswegen dieses *Sprechen über Atmosphäre* einen Grundpfeiler jedweder Erforschung atmosphärischen Erlebens bilden muss. Damit trägt die-

139 Mey/Mruck 2011, S. 11.

se Arbeit einerseits der Tatsache Rechnung, dass atmosphärisches Erleben einer wissenschaftlichen Analyse nur zugänglich ist, wenn paratextuelle Quellen neben dem konkreten Digitalen Spiel einbezogen werden (siehe Kapitel C/I/1). Andererseits wird so Wissen über die bisher unzureichend erforschte Rezeption sowie Produktion historisierender Digitaler Spiele generiert.

Sowohl Eugen Pfister und Tobias Winnerling, die ausführen, »dass die Rezipientenseite noch so gut wie unbeleuchtet ist«,[140] als auch Angela Schwarz, die attestiert, dass »Reaktionen der Spielerinnen und Spieler auf die Geschichte im Spiel« »immer noch nicht systematisch untersucht« sei,[141] legen nahe, dass noch viel zu wenig darüber bekannt ist, was Spieler:innen aus ihrer Auseinandersetzung mit historisierenden Spielen mitnehmen. Und auch wenn Daniel Milch einen Aufschlag zur Rezeptionsforschung gemacht und in kleinem Rahmen nachweisen konnte, dass bestimmte Digitale Spiele »als geeignete Informationsquelle für historisches Lernen angesehen und Transfereffekte verschiedenster Art angebahnt [werden]«,[142] so bleibt es bis heute dabei, dass – wie Lukáš Kolek, Vít Šisler, Patrícia Martinková und Cyril Brom jüngst anlässlich ihrer wertvollen Studie zu den Effekten historisierender Serious Games festgehalten haben – »[w]e currently know very little about the effects of various video game elements on player's attitudes and information behaviour«.[143] Indem ich Spieler:innenkommentare in meinen Analysen auswerte, wird dazu beigetragen, diese klaffende Lücke schließen zu können. Das Atmosphärische als Phänomen, das auf die Rezeption der Spiele entscheidenden Einfluss hat, wird eingebracht und damit die Rezeptionsforschung zu historisierenden Digitalen Spielen um eine neue Facette ergänzt.

Gleichsam ist Wissen über die Produktionskontexte historisierender Spiele bisher nur eingeschränkt verfügbar. Es ist zwar schon oft festgestellt worden, dass »[t]he medium brings with it special design tensions«,[144] die beeinflussen, wie Digitale Spiele Vergangenheit inszenieren, doch über diese mittlerweile schon fast zum Allgemeinplatz gewordene Erkenntnis hinaus bilden Untersuchungen konkreter Spiele, die dezidiert die Entwickler:innen in den Blick nehmen, die Ausnahme.[145] Dabei werden vor allem die größten Produktionen mittlerweile »designed and crafted using a range of digital specialties, often distributed among teams of tens, hundreds, or even thousands of highly skilled

140 Pfister/Winnerling 2020, S. 66.

141 Schwarz 2018.

142 Giere 2019, S. 324.

143 Kolek et al. 2021, S. 1365.

144 McCall 2018, S. 407.

145 Ein Beispiel wäre die Studie von Tara Jane Copplestone, in der sie festhält: »However, despite the growing interest in the topic, very little primary research has been conducted with the individuals who make up these stakeholder groups« (Copplestone 2017, S. 416).

people«,[146] die mehr oder weniger stark auf das Endprodukt Einfluss nehmen. Im Sinne einer Public History, die »Schnittstellen zwischen Fachwissenschaft und Lebenspraxis [fokussiert]«,[147] müssten diese Entwickler:innen – und vor allem auch die unterschiedlichen Gewerke wie Game Design, Game Art, Sound Design usw. – eine Würdigung erfahren. Medienwissenschaftler Benjamin Beil bringt das auf den Punkt, wenn er postuliert, dass

> »[t]he more interesting way to look at historical representations in video games, then, concerns their production, the question of how historical knowledge and historical materials find their way into a virtual game world, how they are formatted and assembled and fitted to (or forced into) the medium of video games«.[148]

Damit klingt an, dass ein zunehmender Praxisbezug der geschichtswissenschaftlichen Game Studies vonnöten ist. Grundsätzlich hat dies auch schon Daniel Martin Feige gefordert: »Wissenschaften, die über etwas sprechen, von dem wir in bestimmter Weise schon vor der wissenschaftlichen Auseinandersetzung wissen, müssen auf die entsprechende Praxis Bezug nehmen«.[149] Aber auch Kai Matuszkiewicz merkt an, dass »wir uns auch damit auseinandersetzen müssen, wie wir es mit der digitalen Spielindustrie halten« aufgrund einer »zunehmende[n] Bedeutung von Praxisbezug und Anwendungsorientierung«.[150]

Interessanterweise hat sich im Kontext der Game Studies in den letzten Jahren die Forschungsströmung der sogenannten »Production Studies« herauskristallisiert, die sich als »specific perspective that emphasizes the cultural, economic, political, and social circumstances in which games are created and the production cultures associated with video game development« versteht.[151] Wie Olli Sotamaa und Jan Švelch schildern, wird eine solche Perspektive bisher vor allem von Journalist:innen wie Jason Schreier[152] und Cecilia D'Anastasio[153] angeboten, sodass »public awareness about the production context of video games has arguably never been higher«.[154] In wissenschaftlichen Kontexten müsse eine solche Perspektive nun auch Einzug halten, um sich gegen eine »homo-

146 Politiopoulos/Mol 2021, S. 83.
147 Thünemann 2018, S. 143.
148 Beil 2021, S. 70.
149 Feige 2015, S. 56.
150 Matuszkiewicz 2021.
151 Sotamaa/Švelch 2021, S. 11.
152 Vgl. Schreier o. D.
153 Vgl. D'Anastasio o. D.
154 Sotamaa/Švelch 2021, S. 8.

genous perception of the video game industry« zu stellen.[155] Es geht damit schon ganz grundsätzlich darum, anzuerkennen, dass nicht verallgemeinernd von ›Entwickler:innen‹ gesprochen werden kann, ohne dabei zu berücksichtigen, dass beispielsweise ein Concept Artist grundsätzlich andere Aufgaben in einer Spieleproduktion übernimmt als ein Creative Director. Und es ist auch nicht egal, dass beispielsweise ein Spiel wie ASSASSIN'S CREED SYNDICATE (siehe die Analyse in Kapitel D/II) von insgesamt zwölf verschiedenen, über den Globus verteilten Studios entwickelt wurde. Es ergibt sich insgesamt eine »multifaceted nature of video game production«,[156] die mit Hilfe eines »diverse set of theoretical approaches and empirical phenomena«[157] zu erfassen ist. Auch hierzu trägt diese Abhandlung bei, die ästhetische Arbeit nach Böhme als Teil dessen vorstellt, was Entwickler:innen – bewusst die Mannigfaltigkeit der Arbeitsfelder der Games-Produktion einschließend – leisten. In den Analysen kommen dezidiert Entwickler:innen der untersuchten Spiele zu Wort und ihre Perspektiven auf historisierende Digitale Spiele werden reflektiert.

Der entwickelten Methodik und damit der Verortung dieser Arbeit in einem transdisziplinären Kontext folgend, werden die drei ausgewählten Spiele alle nach demselben Prinzip bearbeitet: Zuerst wird eine Kontextualisierung angeboten, die sowohl Überlegungen zur Entstehung des Spiels beinhaltet als auch einen je spezifischen Forschungsüberblick offeriert. Diese oft noch allgemein gehaltenen Ausführungen werden dann im Zuge einer Herleitung verdichtet, um den Spezifika der drei ausgewählten Spiele gerecht zu werden. In allen drei Analysen geht es darum, herauszuarbeiten, wie die Vergangenheitsatmosphäre der jeweiligen Spiele konstituiert ist, wie sie von den Entwickler:innen hergestellt und wie sie von den Spieler:innen rezipiert wird.

Am Ende der Arbeit und damit an die Analysen anschließend und auf diesen aufbauend steht dann eine Theorie-Skizze[158] der Vergangenheitsatmosphären (siehe Abschnitt E). Diese Theorie-Skizze stellt den Kulminationspunkt aller vorherigen Überlegungen dar. Bisherige, stark von phänomenologischen und medienwissenschaftlichen Begriffen geprägte Argumente werden an dezidiert geschichtswissenschaftliche Begriffe angebunden. Nicht zuletzt durch die

---

155 Sotamaa/Švelch 2021, S. 9.
156 Ebd.
157 Ebd.
158 Ich spreche hier ganz bewusst von einer »Theorie-Skizze«: Wie ich nicht zuletzt in Abschnitt E betonen werde, kann diese Arbeit für die Atmosphärenforschung an Digitalen Spielen und über diese hinaus nur der Anfang sein. Die Implikationen, die ich aus meiner Forschung am Digitalen Spiel ableite, sind weitreichend, doch wird noch weiterführende Arbeit – besonders zur Rolle des Atmosphärischen in anderen Medien und Praktiken – vonnöten sein, bevor wir mit gutem Gewissen von einer ausgewachsenen Theorie der Vergangenheitsatmosphären sprechen können.

Reibung, die aufgrund unterschiedlicher Verständnisse von Geschichte, Vergangenheit und Wirklichkeit entsteht, entwickelt sich ein produktiver Aufschlag für weitere Forschung.

Vergangenheitsatmosphären erweisen sich damit in dieser Arbeit schlussendlich als doppelte Herausforderung für die Geschichtswissenschaft: Sie offerieren mannigfaltige Potenziale, um beispielsweise in der Geschichtsvermittlung Einsatz zu finden, die allerdings bisher in der Breite noch ungenutzt bleiben. Gleichsam – und dies zieht sich wie ein roter Faden durch diese Arbeit – müssen Vergangenheitsatmosphären als wirkmächtiger Teil geschichtskultureller Produkte einer kritischen Rezeption zugänglich gemacht werden. Hierfür braucht es die Begriffe, die auf den nächsten Seiten erstmals angeboten werden.

B

HEURISTIK

I Annäherungen an den Atmosphärenbegriff

1 Phänomenologie und Neue Phänomenologie

Atmosphären werden in dieser Arbeit als ein Phänomen behandelt, das durch noch zu bestimmende Charakteristika gekennzeichnet ist, wobei allein schon der Begriff des Phänomens Klärungsbedarf aufweist. Das Phänomen ist der Ausgangspunkt jeder phänomenologischen Untersuchung. Es ist, so Philosoph Dan Zahavi, »wie sich der Gegenstand unmittelbar zeigt, wie er *scheinbar* ist.«[1] »Scheinbar« meint in diesem Fall, dass sich der Gegenstand jeweils immer für ein gegebenes Subjekt zeigt, von diesem also auf eine bestimmte Art und Weise wahrgenommen wird, sodass dieses Subjekt einen Eindruck dieses Gegenstandes bekommt. Nähere Betrachtungen des Gegenstandes, Kontextualisierungen, gar wissenschaftliche Materialanalysen gehen über diesen originären Wahrnehmungsmoment, d. h. über das betrachtete Phänomen hinaus. Ähnlich fasst Philosoph Thorsten Streubel zusammen, dass ein Phänomen das ist, »was für ein Subjekt aktuell gegeben ist, sei es originär oder wie vermittelt auch immer.«[2]

Es ist nun eine Grundannahme der Phänomenologie, dass Phänomene »prinzipiell begrifflich valide erfassbar sein müssen«[3]. Um dies zu erreichen, hat sich die Phänomenologie besonders der Beschreibung der Phänomene als solche verpflichtet, die wissenschaftlichen Erklärungsversuchen nach Ursachen und Bedeutungen der Phänomene vorangestellt ist.[4] Denn, wie Streubel richtigerweise anmerkt, »mit anschaulichen Gegebenheiten beschäftigen sich auch die meisten Einzelwissenschaften«.[5] Und doch liegt in einem phänomenologischen Ansatz insoweit ein Wert, dass den Phänomenen an sich, d. h. vor jeder weiteren Reflexion, eine andere Wertigkeit zugesprochen wird, sie sind also nicht nur »Ausgangspunkt ihrer [anderer Einzelwissenschaften; Anm. FZ] auf größtmögliche Objektivität abzielenden Erkenntnisbemühungen«[6]. Für mich ist genau diese Wertschätzung des Phänomens an sich von Relevanz. Ich ver-

1 Zahavi 2007, S. 13; Hv. i. O.
2 Streubel 2019, S. 203.
3 Ebd., S. 202.
4 Vgl. Waldenfels 1983, S. 164.
5 Streubel 2019, S. 204.
6 Ebd.

stehe diese Arbeit nicht als eine phänomenologische, sondern dezidiert als eine geschichtswissenschaftliche und medienwissenschaftliche, und doch nehme ich im Sinne einer phänomenologischen Grundhaltung für mich in Anspruch, dem Phänomen an sich – hier den Atmosphären – besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Diese Grundhaltung ist notwendig, da Atmosphären in den Geschichts- und Medienwissenschaften in der Regel auf dem Weg zu möglichst objektiver Erkenntnis geradezu übersprungen werden. Literaturwissenschaftler Hans Ulrich Gumbrecht kritisiert beispielsweise die »humanities and arts« wegen ihrer »century-old tradition of being an institution in which hermeneutics and self-reflexivity are the law«.[7] Dieser Kritik und Gumbrechts Impetus, aus dieser Tradition ausbrechen zu wollen, möchte ich weitestgehend folgen, um das Phänomen der Atmosphären als Untersuchungsgegenstand ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu rücken. Denn: Im Rausch der Strukturen, Zeichen und Bedeutungen blieben die Atmosphären bisher allzu oft unsichtbar.

Dies kritisiert auch und ganz besonders der Philosoph Hermann Schmitz, wenn er – recht unhandlich – von einer »psychologistisch-reduktionistisch-introjektionistischen Vergegenständlichung«[8] des menschlichen Erlebens spricht und als Reaktion auf diese Tendenz die sogenannte »Neue Phänomenologie«[9] entwickelt.

Schmitz geht von einer »Weltspaltung« aus, die er unter anderem auf Platon und Aristoteles zurückführt. So hätten diese beiden Philosophen zum Siegeszug eines Paradigmenwechsels beigetragen, in dessen Konsequenz »jedem Bewusstthaber eine private Innenwelt (Psyché) zugeteilt [wurde], in die sein gesamtes Erleben eingeschlossen wurde, damit er in dieser Domäne als Vernunft Regie führen könne.«[10] Durch eine solche Einschränkung des Gefühlsleben der Menschen auf etwas, das mal Psyche oder Seele genannt wurde und wird, habe man den Kern des subjektiven Erlebens aus dem Blick verloren, wie auch Zahavi klarstellt: »Subjektivität ist keine verborgene Innerlichkeit, sondern ein offenes Weltverhältnis.«[11] Schmitz' Neue Phänomenologie nimmt nun für sich in Anspruch, dieses Weltverhältnis wieder in den Fokus zu rücken, den Menschen also nicht mehr als ein nach innen, sondern als ein nach außen gerichtetes Gefühlswesen zu begreifen, dessen Wahrnehmung »einen anfänglichen Kontakt mit der Wirklichkeit [bedeutet], der freilich unaufhebbar ist…«.[12]

Damit stellt sich Schmitz, wie auch andere Phänomenologen wie Zahavi und Bernhard Waldenfels, gegen Objektivismustendenzen in den modernen

7 Gumbrecht 2004, S. 92–93.
8 Schmitz 2014, S. 78.
9 Schmitz 2014.
10 Schmitz 2018, S. 7.
11 Zahavi 2007, S. 39.
12 Waldenfels 1983, S. 161.

Wissenschaften.[13] Eng verbunden ist damit eine Kritik an einem »Ideal der Einheitswissenschaft«,[14] d. h. vor allem an einer Ausbreitung naturwissenschaftlicher Methoden in andere Wissenschaftsbereiche. In diesem Kontext fallen Begriffe wie »Psychologismus«[15] und »Physikalismus«[16], wobei ersterer den oben beschriebenen Verschluss des Gefühlslebens des Menschen in eine Innenwelt beschreibt, letzterer die Tendenz, physikalische Modelle der Welterklärung zur Realität zu erheben und damit den Wert menschlicher Wahrnehmung zu verringern. Eine extreme Form einer solchen Perspektive stellt der Neurokonstruktivismus dar, der postuliert, dass das, »[w]as wir wahrnehmen, nicht die Dinge selbst [sind], sondern nur Bilder oder Repräsentationen, die sie im Gehirn hervorrufen.«[17]

Aus dieser Diskussion ist für die weitere Arbeit mitzunehmen, dass die Phänomenologie dem allzu häufig postulierten Ideal einer Wissenschaft, die objektiv die Welt zu erklären versucht, nicht gerecht werden kann und dies auch gar nicht möchte – im Gegenteil. Es geht um eine Rehabilitierung der Subjektivität, ohne allerdings in einen plumpen Relativismus zu verfallen. »Die Phänomenologie leugnet«, so Zahavi, »keineswegs den Wert der Wissenschaft und will ebenso wenig bestreiten, dass wissenschaftliche Untersuchungen uns zu neuen Einsichten verhelfen und unser Verständnis der Wirklichkeit erweitern können«.[18] Zu keinem Zeitpunkt ist also intendiert, sich hinter einen radikalen Subjektivismus zu stellen, der objektive Wahrheiten leugnet, sondern vielmehr zu erkennen, dass auch die von Menschen wahrgenommene Welt eine Wirklichkeit darstellt, die bedeutsam und betrachtenswert ist.

Eng verzahnt mit dieser Objektivismuskritik in der Phänomenologie und besonders in der Neuen Phänomenologie ist eine Betonung des Leibes. Im Gegensatz zum »*thematisierten und objektiven* Körper«, d. h. dem vor allem medizinisch erschlossenen Gefäß unserer Organe, kann der Leib als »*fungierend, subjektiv und vorreflexiv*« beschrieben werden.[19] Der Leib ist der »absolute Nullpunkt«[20], der »absolute Ort«[21], das »absolute *Hier*«[22], »auf das jeder erfahrene Ge-

---

13 Vgl. Zahavi 2007, S. 34; Waldenfels 1983, S. 161; Schmitz 2014, S. 32.

14 Zahavi 2007, S. 27.

15 Schmitz 2014, S. 42.

16 Fuchs 2017, S. 135.

17 Ebd., S. 110.

18 Zahavi 2007, S. 27.

19 Ebd., S. 63; Die Rolle des Leibes werde ich im Kontext des spielweltlichen Avatars in Kapitel B/III/3.1 noch genauer ausführen. An dieser Stelle sei der Leib nur deswegen bereits erwähnt, weil dieser die Grundannahme eines nach außen gerichteten Weltkontakts verständlicher machen kann.

20 Ebd., S. 60.

21 Schmitz 2014, S. 75–76.

22 Böhme 2019, S. 28; Hv. i. O.

genstand ausgerichtet ist.«[23] Nach phänomenologischem Verständnis und eben ganz besonders im Konzept der Neuen Phänomenologie ist die menschliche Wahrnehmung primär eine leibliche Wahrnehmung, wird die Welt also wahrgenommen, indem wir uns mit Hilfe unseres Leibes in sie hineinbegeben und indem die Welt dann auf unseren Leib einwirkt. »Die Welt ist uns also, wenn man so will, in leiblicher Erschlossenheit gegeben«, fasst Zahavi zusammen.[24] Diese leibliche, ganzheitliche Wahrnehmung, »ohne sich der fünf Sinne […] zu bedienen«[25], eröffnet eine neue Perspektive darauf, wie sich uns unsere Umwelt überhaupt offenbart, wie also Subjekte überhaupt mit ihr in Kontakt treten. Leibwahrnehmung impliziert einen ganzheitlichen Kontakt zur Welt, der jeder Vereinzelung in selektiv wahrgenommene Gegenstände vorausgeht, was eine direkte Verbindungslinie zum Konzept der Atmosphären darstellt.

Eine solche Perspektive fordert bekannte wissenschaftliche Erklärungsmuster heraus. Sie legt nahe, dass es neben – nicht anstatt – objektiv messbarer Tatsachen auch »*subjektive Tatsachen*« gibt, die nur der »Betroffene« darlegen kann.[26] Diese Annahme zeigt sich auch in Hermann Schmitz' Definition der basalen Einheit des Phänomens:

> »Phänomen für jemand zu einer Zeit ist ein Sachverhalt, dem der Betreffende dann nicht im Ernst den Glauben verweigern kann, dass es sich um eine Tatsache handelt.«[27]

Über das hinaus also, was beispielsweise aus naturwissenschaftlicher Perspektive über einen Gegenstand ausgesagt werden kann, gibt es eine weitere Ebene subjektiven, leiblichen Erlebens, die ebenso von Relevanz ist, sich einer dezidiert auf Objektivität abzielenden Methodik allerdings entzieht. Gerade wegen dieses vermeintlichen Mangels an Objektivität und obwohl diese Ebene der »unwillkürlichen Lebenserfahrung«[28] immer den ersten Weltkontakt eines Menschen mit seiner Umgebung darstellt, findet sie in der Geschichtswissenschaft, aber auch in den Medienwissenschaften kaum Beachtung.

Die Gründe für die geringe Beachtung in den Fachbereichen, in denen ich mich bewege, liegen damit auf der Hand und werden unter anderem von Schmitz auch aufgegriffen, wenn er stellvertretend für Kritiker:innen einer phänomenologischen Perspektive fragt, »wie ein intersubjektiver Geltungsanspruch für Ergebnisse phänomenologischer Forschung gerechtfertigt werden kann und

23 Zahavi 2007, S. 60.
24 Ebd., S. 58.
25 Schmitz 2014, S. 35.
26 Ebd., S. 31; Hv. i. O.
27 Ebd., S. 12.
28 Ebd., S. 15.

wie dieser Forschung ein Fortschritt möglich ist«.[29] Wahrnehmungspsychologe Thomas Fuchs gibt hier zu bedenken, dass »menschliche Wahrnehmung intersubjektiv konstituiert [ist]«, d. h. »[d]urch die implizite Teilnehmerperspektive («wir»-Perspektive) erhält meine subjektive Wahrnehmung ihre prinzipielle (wenn auch im Einzelfall widerlegbare) Objektivität.«[30] Hier ist also herauszustellen, dass menschliche Wahrnehmung zwar subjektiv ist, aber doch darauf basiert, dass etwas, das wahrgenommen wird, auch von jemand anderem auf ähnliche, wenn nicht gar annähernd gleiche Weise wahrgenommen werden könnte. Anders gesagt: Über Wahrnehmung, bzw. über die Inhalte der Wahrnehmung, über »das, was man spürt«,[31] lässt sich durchaus sprechen, weil wir als Menschen wissen, dass auch andere Menschen ähnlich wahrnehmen.

Die Sorge, die Phänomenologie könne nichts über die Welt aussagen, was über das Erleben einer jeweils einzelnen Person hinausgeht, ist mit Blick auf die Intersubjektivität der menschlichen Wahrnehmung also unbegründet. Was allerdings durchaus festgestellt werden muss, ist, dass es einer phänomenologischen Untersuchung schwerfällt, zu wenigstens annähernd finalen Ergebnissen zu gelangen. »Phänomenologie ist ein Lernprozess der Verfeinerung der Aufmerksamkeit und Verbreiterung des Horizontes für mögliche Annahmen«,[32] und darin liegt auch für mich das Potenzial dieses Ansatzes und der Grund dafür, dass diese kursorische Einführung in die Phänomenologie den Ausgangspunkt meiner Heuristik bildet. Es gilt, die Aufmerksamkeit zu verfeinern, um bereit zu sein für das, was in den Spielanalysen wartet.

Und es ist – wie geschildert – durchaus so, dass sich im »radikale[n] Vollzug« einer »phänomenologische[n] Reflexion«[33] intersubjektive Aussagen über Wahrnehmungssituationen fällen lassen, doch eben ohne dass ein Endpunkt dieses Reflexionsprozesses in Sicht wäre. Es muss also vielmehr das Ziel sein, »phänomenologisch schrittweise zu ergründen, was sich in seinem So- und Dasein überhaupt erkennen lässt«[34], weswegen Streubel die Phänomenologie auch als einen »operativen Realismus« bezeichnet.[35] Noch einmal Zahavi: »Als Erstaunen angesichts der Welt ist die Phänomenologie kein starres System, sondern eine unaufhörliche Bewegung.«[36] Sie eröffnet, so meine Einschätzung, neue Perspektiven auf das Digitale Spiel.

29 Schmitz 2014, S. 14.
30 Fuchs 2017, S. 121–122.
31 Böhme 2019, S. 182.
32 Schmitz 2014, S. 14.
33 Zahavi 2007, S. 90.
34 Streubel 2019, S. 197.
35 Ebd.
36 Zahavi 2007, S. 42.

Zusammengefasst: Die Neue Phänomenologie regt dazu an, dem leiblichen Weltkontakt (wieder) mehr Aufmerksamkeit zu schenken und die Wahrnehmung von spezifischen Phänomenen zu beschreiben. Auf Basis dieser Ausführungen lässt sich nun der nächste Schritt in Richtung einer sogenannten ›Neuen Ästhetik‹ gehen.

2 Neue Ästhetik

Auch Gernot Böhme, dessen Ausarbeitung des Atmosphärenbegriffs meiner Arbeit primär zugrunde liegt, sah sich – ähnlich wie Hermann Schmitz – dazu veranlasst, einen etablierten Begriff der Philosophie neu zu justieren. Böhme übt in seinen Veröffentlichungen Kritik an der »Tradition klassischer Ästhetik«[37] und attestiert dieser eine »Verengung auf Kunst und Kunsterfahrung«.[38] Aus dieser Verengung ergäben sich grundlegende Problematiken einer Terminologie, die nur »auf die Zwecke der Kunstkritik und der Kunstvermittlung zugeschnitten«[39] und deswegen ungeeignet sei, ästhetische Erfahrung in ihrer ganzen Bandbreite zu erfassen. Die klassische Ästhetik sei schließlich »nicht um Erkenntnis, sondern um *Beurteilung*«[40] besonders von Kunstwerken bemüht und könne schlussendlich nicht auf »die Probleme der Naturästhetik und der Ästhetisierung des Realen«[41] reagieren.

Böhme schlägt in Konsequenz vor, von einer »neue[n] Ästhetik«[42] oder einer »Ästhetik der Atmosphären«[43] zu sprechen, die neue Begrifflichkeiten und dabei besonders den Begriff der Atmosphäre zuliefert. Atmosphären seien, so Böhme, von der klassischen Ästhetik vernachlässigt worden, die nur »das Schöne, das Erhabene[,] […] das Pittoreske […] und dann die charakterlose Atmosphäre oder *Atmosphäre überhaupt*, die Aura«[44] behandelt hätte (zur Aura im Verhältnis zur Atmosphäre siehe Kapitel E/I/4.2). Scharf kritisiert wird Böhme von Philosoph Wolfhart Henckmann, der von einem »Zusammenbruch der Bildungstradition«[45] spricht und Böhme »postmoderne Kurzsichtigkeit«[46] attestiert. Böhmes »unbesonnene[r] Anspruch des Neuen verdankt sich der schlichten Unkenntnis

37 Böhme 2001, S. 18.
38 Ebd., S. 19.
39 Ebd.
40 Böhme 2001, S. 17, Hv. i. O.
41 Ebd., S. 145.
42 Ebd., S. 31.
43 Böhme 2013a, S. 11.
44 Ebd., S. 35, Hv. i. O.
45 Henckmann 2007, S. 78.
46 Ebd.

des Alten«,[47] ist sich Henckmann sicher, denn natürlich habe sich auch die klassische Ästhetik schon mit der »großen Vielfalt von ›Atmosphären‹«[48] auseinandergesetzt. Eine ähnliche Kritik formuliert auch Literaturwissenschaftler David E. Wellbery, der Böhme eine »Unkenntnis der semantischen Tradition«[49] des Stimmungsbegriffs vorwirft, der – wie ich noch genauer ausführen werde – eng mit dem Atmosphärenbegriff verbunden ist.

Festzuhalten bleibt, dass die von Böhme vorgebrachte Neue Ästhetik – unabhängig davon, ob man deren selbstbewusst formulierte Zielsetzung als »Pathos«[50] bezeichnen mag – potenziell eine Erweiterung der möglichen Untersuchungsgegenstände einschließt und mir daher eine Betrachtung des Digitalen Spiels und dessen Atmosphären ermöglicht. Meiner Einschätzung nach liegt die Stärke von Böhmes Ansatz gerade in seiner Anschlussfähigkeit an Disziplinen abseits von Phänomenologie und Philosophie, was die vorgebrachte Kritik von Henckmann und Wellbery gewiss nicht obsolet, aber für die Rolle der Atmosphären in meiner Heuristik weniger signifikant erscheinen lässt. Ziel ist hier keine Begriffsgeschichte der Atmosphären, sondern eine Operationalisierung des Begriffs im Kontext von Game Studies und Geschichtswissenschaft, und hierfür ist Böhmes Ansatz geeignet, auch wenn dieser zweifellos offene Flanken aufweist.

Was sich produktiverweise mitnehmen lässt, ist, dass sich Digitale Spiele als Ausprägung einer »Ästhetisierung des Realen«[51] bestimmen lassen, die Böhme ja, wie oben angedeutet, als zentrale Herausforderung einer ›Neuen Ästhetik‹ sieht. Böhme definiert diesen Prozess folgendermaßen:

> »Die Ästhetisierung des Realen ist am schlichtesten die ästhetische Aufmachung, die Zurichtung und, wie ich terminologisch sagen möchte, Inszenierung von allem, womit und worin wir leben. Diese an sich zunächst triviale und harmlose Sache wird zu einem Problem dann, wenn die Inszenierung der Umgebungen, der Dinge, der Menschen, mit denen wir zu tun haben, zu dem Eigentlichen und Entscheidenden wird, worum es geht.«[52]

Böhme spricht in diesem Kontext auch von einer »ästhetische[n] Ökonomie«,[53] bzw. von einem »ästhetischen Kapitalismus«,[54] der sich dezidiert einer solchen Inszenierung der menschlichen Lebenswelt verschrieben hat. Um dieser allge-

47 Henckmann 2007, S. 78.
48 Ebd., S. 77.
49 Wellbery 2010, S. 732.
50 Henckmann 2007, S. 77.
51 Böhme 2001, S. 19.
52 Ebd.
53 Böhme 2001, S. 22.
54 Böhme 2018, S. 15–16.

genwärtigen Inszenierung des Alltagslebens begegnen und dort, »wo sie sich verselbstständigt«,[55] auch Kritik üben zu können, benötigt es nun eine Ästhetik der Atmosphären, die diese Atmosphären als die zentrale Inszenierungstechnik versteht bzw. die Atmosphäre als beachtenswertes Phänomen rehabilitiert.

Dreierlei ist notwendig, um zu einer Ästhetik der Atmosphären zu gelangen bzw. diese gewinnbringend einzusetzen. Erstens muss klar sein, dass »Ästhetik ein Grundbedürfnis des Menschen ist«.[56] Die Inszenierung des Alltags durch spezifische Akteur:innen ist also eine Reaktion auf eine gegebene Nachfrage nach ästhetischen Erfahrungen bzw. Erlebnissen (siehe Kapitel B/II/2). Zweitens verlangt eine Ästhetik der Atmosphären »eine gleichberechtigte Anerkennung aller Produkte ästhetischer Arbeit, von der Kosmetik bis zum Bühnenbild, von der Werbung über das Design bis zur sogenannten wahren Kunst«,[57] also auch ganz dezidiert solcher Produkte, die keinem künstlerischen Kontext *per se* entspringen. Drittens und möglicherweise am dringlichsten im Rahmen einer Ästhetik der Atmosphären ist eine Wiederentdeckung der Aisthetik in der Ästhetik, also der Wahrnehmung. »Aufs Ganze gesehen ist die bisherige Ästhetik nicht Aisthetik, d. h. gerade die Sinnlichkeit kommt in ihr zu kurz«,[58] attestiert Böhme und nicht nur er, sondern beispielsweise auch der Philosoph Tonino Griffero setzt sich dafür ein, dem Akt der Wahrnehmung wieder mehr Gewicht zu verleihen: »Philosophically rehabilitating aisthesis pathicity means valorizing the ability to let oneself go – a skill so rare today that it appears surprisingly (and critically) very relevant nowadays.«[59] Der Ansatz, sich selbst loszulassen, mag beim ersten Lesen möglicherweise etwas esoterisch wirken, doch eigentlich ist hiermit nur der Anschluss an die Idee der Leibwahrnehmung gemacht, die ich weiter oben schon ausgeführt habe. Es geht damit explizit nicht darum, Wahrnehmung als ein Wahrnehmen von einzelnen Gegenständen zu konzipieren, sondern ganzheitlich als Leiberfahrung, »im Sinne von Spüren, in welcher Umgebung man sich befindet.«[60]

Wie Griffero bereits andeutet, ist dieses Umgebungsspüren zunehmend verlernt worden, was auch den Atmosphären als demjenigen, was in bzw. von Umgebungen leiblich gespürt wird, ein Nischendasein beschert hat. Dies ist untrennbar mit der Schmitz'schen Konzeption einer »psychologistisch-reduktionistisch-introjektionistischen Vergegenständlichung«[61] verbunden, die bereits angeklungen ist und die genau dieses Verdorren der Fähigkeit, nach außen statt

55 Böhme 2013a, S. 42.
56 Ebd., S. 41.
57 Ebd.
58 Böhme 2001, S. 30.
59 Griffero 2018, S. 7.
60 Böhme 2001, S. 31.
61 Schmitz 2014, S. 78.

nach innen zu spüren, beschreibt. Darüber hinaus wurde die Leibwahrnehmung auch von einer »Überbetonung der Textualität«[62] verdrängt, indem Ästhetik dominant semiotisch und hermeneutisch und die Welt dahingehend als »eine Welt von Zeichen« gedacht wurde, die in eine »Welt von Bedeutungen« zu transformieren wäre.[63]

Das Wahrnehmen von und das Sprechen über Atmosphären muss also, hier bin ich ganz bei Gernot Böhme, gelernt werden. Böhme spricht deswegen auch von einer »ästhetischen Erziehung«,[64] die eine Neue Ästhetik leisten kann, und grob gesagt soll auch diese Arbeit zu einer solchen ästhetischen Erziehung beitragen, indem sie das Phänomen Vergangenheitsatmosphäre überhaupt erst als Wahrnehmungsgegenstand sichtbar und dann eben auch beschreibbar macht.

Dieses Einbringen eines »begrifflichen Instrumentariums«[65] zur Handhabbarmachung von Atmosphären ist aber keineswegs Selbstzweck, sondern verfolgt das Ziel, »atmosphärische Kompetenzen«[66] auszubilden. Unter diese Kompetenzen fällt dann eine Schärfung oder korrekter vielleicht eine Öffnung der Wahrnehmung für Atmosphären, eine »Sensibilitätsbildung«,[67] und damit auch eine »Wiederentdeckung des Leibes selbst als Medium emotionaler Teilnahme«.[68] Darüber hinaus bedeutet die Ausbildung atmosphärischer Kompetenzen aber auch, sich der Herstellung von Atmosphären, d. h. ästhetischer Arbeit bewusst zu werden. Ich werde dieser ästhetischen Arbeit ein eigenes Unterkapitel widmen (B/I/6), doch sei an dieser Stelle schon erwähnt, dass ein Wissen um die Möglichkeit, Atmosphären bewusst durch Raumarrangements herzustellen, dazu beitragen kann, »die Manipulation, die dadurch geschieht, zu kritisieren.«[69] Dies ist ganz entscheidend. Wenn es bei der Herstellung von Atmosphären nicht zuletzt um eine »Hervorbringung von Erscheinungen, die auf ein Publikum bestimmte Wirkungen haben sollen«,[70] geht, dann wäre es geradezu fahrlässig, *keine* Begriffe zur Beschreibung dieses Phänomens und der zugrundeliegenden Prozesse anzubieten. Das ist auch für mich ein zentraler Antrieb in diesem Forschungsprojekt. Denn auch Griffero mahnt beispielsweise zur Ausbildung von »atmospheric ›competence‹«, damit wir lernen können, »how not to be grossly manipulated«.[71]

---

62 Kerz 2017, S. 31.
63 Böhme 2001, S. 153.
64 Böhme 2007, S. 39.
65 Böhme 2013a, S. 7.
66 Böhme 2007, S. 40.
67 Diaconu 2012, 97.
68 Ebd.
69 Böhme 2007, S. 40.
70 Böhme 2001, S. 178.
71 Griffero 2018, S. 41.

Atmosphären sind gewiss nicht nur manipulativ und dies soll hier auch nicht impliziert werden. Wenn ich nun im folgenden Kapitel den Atmosphärenbegriff genauer und in seiner großen Bandbreite zu bestimmen suche, dann geschieht dies auf Basis der Annahme, dass Atmosphären viele Funktionen haben können und sich eine vorgeschobene Beurteilung daher verbietet.

3 Ursprünge des Atmosphärenbegriffs

Zum Ursprung des Begriffs ›Atmosphäre‹ werden in der geistes- und sozialwissenschaftlichen Literatur verschiedene Vermutungen angestellt. Christiane Heibach weist darauf hin, dass ›Atmosphäre‹ schon von Aristoteles genutzt wurde, um »die aus dem Wasserkreislauf resultierende Dunstschicht um die Erde, die die Strahlen der Sonne mildert und unser Klima reguliert«,[72] zu beschreiben. In diesem naturwissenschaftlichen Kontext wird der Atmosphärenbegriff auch weiterhin genutzt, sodass eine Nutzung zur Beschreibung eines Wahrnehmungseindruckes in einer Umgebung grundlegend als Naturanalogie oder Naturmetapher bezeichnet werden kann. Auch Gernot Böhme weist darauf hin, dass das Sprechen über Atmosphären teilweise als »eine bloß metaphorische Redeweise« kritisiert wird,[73] die sich dahingehend nicht zur Wesensbeschreibung von Phänomenen eignet. Wieder ist es Wolfhart Henckmann, der diese Kritik vehement vorträgt und fragt, ob »durch die Metapher [Atmosphäre; Anm. FZ] nicht Eigenschaften in die Untersuchung eingeschleust [werden], die das gemeinte Phänomen verstellen, wenn nicht gar verfälschen«.[74] Böhme argumentiert hingegen, dass »die Bedeutung von Worten aus ihrem Gebrauch zu entnehmen ist«[75] und dass »die alltagssprachliche Redeweise von Atmosphären im nichtmeteorologischen Sinne […] mindestens seit dem 18. Jahrhundert nachweisbar« sei,[76] weswegen auch dessen Verwendung zur Beschreibung des gegebenen Phänomens produktiv sei. Für Henckmann wird dieses Argument einer »phänomenalen Sachhaltigkeit«[77] nicht gerecht und auch Wellbery spricht davon, dass bei Böhme »die Sprache des *common sense*« an die Stelle einer »phänomenologische[n] Beschreibung« trete und Böhmes Ansatz daher unter einer »deskriptive[n] Ohnmacht« leide.[78] Im Gegensatz hierzu argumentiert Kunstpädagoge Timo Bautz beispielsweise, dass die Übertragung des Atmosphärenbegriffs aus naturwissen-

72 Heibach 2012a, S. 9.
73 Böhme 2001, S. 48.
74 Henckmann 2007, S. 71.
75 Böhme 2001, S. 49.
76 Ebd., S. 51.
77 Henckmann 2007, S. 72.
78 Wellbery 2010, S. 732; Hv. i. O.

schaftlichen Kontexten in den Bereich der Ästhetik geradezu naheliegend ist, weil »hier zwei grundlegende Lebenserfahrungen der Außen- und Innenwelt [korrespondieren], die fallweise auch noch kausal verbunden sind«,[79] klimatische Bedingungen bzw. Wetterphänomene also oft unmittelbaren Einfluss auf das eigene Befinden in einer Umgebung haben, sodass sich diese Begriffsübertragung aus der Erlebnisrealität logisch ergibt. Humanwissenschaftler Andreas Rauh wiederum nennt den Atmosphärenbegriff eine »Verlegenheitslösung, für ein quasi freischwebendes Gefühl kein Substrat zu haben«,[80] geht also davon aus, dass Menschen den nächstbesten Begriff gewählt haben, um im Alltag ihre subjektive Stimmung, die sie einer Umgebung zuschreiben wollten, in Worte fassen zu können. Atmosphären ständen also »teilweise zu Recht im Verdacht […], bloß sprachliche Phänomene zu sein«, doch verwiesen sie zumindest auf einen »*nicht neutralen* Ort«[81] und würden eine »spezifische Wahrnehmungsweise« nahelegen,[82] weswegen eine Produktivität des Begriffs durchaus gegeben sei. Rauh kommt so auch zu einem sehr unaufgeregten Schluss, der auch meine Haltung zum Atmosphärenbegriff gut zusammenfasst. Für ihn ist der Begriff vor allem eine »hermeneutische Möglichkeit«,[83] d.h. Rauh weiß um das Potenzial des Begriffs, ein tiefergehendes Verständnis unseres Kontakts zur Welt zu gewinnen. Und so halte ich Atmosphäre vor allem für einen produktiven Anknüpfungspunkt an die Lebensrealität der Menschen in einer zunehmend inszenierten Umwelt und empfinde es keineswegs als Schwäche, dass er stark von alltagssprachlichen Äußerungen geprägt ist, weil sich dadurch gerade diese Äußerungen als Quellenmaterial offenbaren, dessen Auswertung sich lohnt.

Ich kann deswegen auch Henckmann nicht zustimmen, wenn er behauptet, »dass der metaphorische Gebrauch von Atmosphäre zu einem fast dogmatisch verwendeten Offenbarungswort gefriert«,[84] wie ich auch Wellberys Fazit, Böhmes Atmosphärenkonzept sei als »[d]er derzeit letzte Beitrag zur ästhetischen Stimmungsdiskussion« als »Exhaustionssymptom« zu bezeichnen,[85] für überzogen halte. Beide unterschlagen, dass die Konzeptionalisierung von Atmosphären, die Böhme vorschlägt, keinen Endpunkt darstellt, sondern vielmehr den Ausgangspunkt einer Differenzierung, Operationalisierung und Übertragung des Begriffs auf andere Forschungsbereiche, zu der diese Arbeit ebenfalls beiträgt. Wir haben es hier also weder mit Gefrierung noch mit Erschöpfung zu tun, sondern mit einen dynamischen Prozess der Weiterentwicklung.

---

79 Bautz 2007, S. 114.
80 Rauh 2007, S. 134.
81 Ebd., S. 124, Hv. i. O.
82 Ebd.
83 Ebd.
84 Henckmann 2007, S. 55.
85 Wellbery 2010, S. 732.

Recht hat Henckmann wiederum – das sei abschließend noch erwähnt –, wenn er vermutet, dass die »Theorie der Atmosphären […] ein Produkt unserer Wohlstandsgesellschaft zu sein [scheint]«,[86] denn darin widerspricht ihm ja auch Böhme nicht, der die Notwendigkeit einer robusten Atmosphärentheorie besonders in heutiger Zeit zur Ausbildung einer Kritikfähigkeit und zum Schutz vor Manipulation durch Atmosphären dezidiert herausstellt.

4 Der ästhetische Atmosphärenbegriff

4.1 Eine Definition

In diesem Unterkapitel werde ich nun drei Dinge leisten. Erstens wird eine Definition von ›Atmosphäre‹ vorgestellt, die die Basis meiner Heuristik und damit der hierauf aufbauenden Methodik bildet. Zweitens werden andere, inhaltlich verwandte Begriffe vom Atmosphärenbegriff abgegrenzt. Drittens werden allgemeine Charakteristika von Atmosphären ausgearbeitet, wodurch diese handhabbar gemacht werden.

Nach Böhme gehe ich von folgender Atmosphärendefinition aus:

> »Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen.«[87]

Hierzu sind einige Erklärungen zu machen. Besonders auffällig ist die Frequenz, mit der in dieser kurzen Definition von ›Wirklichkeit‹ die Rede ist. Wirklichkeit meint in Abgrenzung zu ›Realität‹ die Wahrnehmung an sich, die unmittelbare, präreflexive Wahrnehmung in einer gegebenen Situation, auch wenn die »Umgangssprache schon lange keinen Unterschied mehr zwischen den beiden Begriffen [macht]«.[88] Böhme spricht hier auch konkreter von einer »phänomenale[n] Wirklichkeit«,[89] also davon, wie eine Umwelt zu sein *scheint*.

Ich möchte hier an die Definition des Phänomens erinnern, die ganz zu Beginn dieses Kapitels zitiert wurde, in der Dan Zahavi davon spricht, »wie sich der Gegenstand unmittelbar zeigt, wie er *scheinbar* ist.«[90] Diese Art der Wirklichkeitskonstruktion durch Wahrnehmung ist einer Bedeutungsproduktion »durch Schlüsse auf Realität«[91] vorgeschaltet. Wirklichkeit kann in diesem

86 Henckmann 2007, S. 76.
87 Böhme 2013a, S. 34.
88 Holz 2010, S. 198.
89 Böhme 2001, S. 118.
90 Zahavi 2007, S. 13; Hv. i. O.
91 Böhme 2001, S. 118.

phänomenologischen Sinne daher auch als »unmittelbar erlebte Gegenwart«[92], als »situative Wahrheit«[93] oder als »relation to things that go before their interpretation in a culturally meaningful way«[94] bezeichnet werden. Darüber hinaus lässt sich Wirklichkeit auch als »alltägliche Lebenswelt«[95] bzw. als ein »relationales Für-Uns«[96] fassen. Diese Wirklichkeit kann sich in anschließender Reflexion oder im Handeln als Täuschung oder Illusion in Abgrenzung zur Realität herausstellen,[97] aber im Moment der unmittelbaren Wahrnehmung bedeutet Wirklichkeit für das wahrnehmende Subjekt eine eigene, gespürte Wahrheit. Dieser Subjektbezug des Wirklichkeitsbegriff ist entscheidend, denn, wie der Philosoph Hans Heinz Holz festhält, beschreibt »Realität die Substanz-Seite und Wirklichkeit die Subjekt-Seite der Subjekt-Substanz-Einheit«,[98] d. h. Wirklichkeit ist, wie sich die Realität für das Subjekt in der Wahrnehmung manifestiert. Allerdings ist festzuhalten, dass Wirklichkeit nicht zwangsläufig eine reale Entsprechung benötigt, während Realität immer »die Dinge und die konkreten Menschen und das, was mit ihnen und unter ihnen geschieht«[99] bezeichnet. Es lässt sich deshalb von einer Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität sprechen, denn »[d]ie Wirklichkeit ist eben nicht bloß die Wirklichkeit des Realen, sondern […] ein Feld von eigenem Gewicht.«[100] Ich mache diese Herleitung hier so ausführlich, weil sie für meinen Untersuchungsgegenstand, das Digitale Spiel, von erheblicher Bedeutung ist. Auch Böhme schreibt, dass »[d]ie moderne Beherrschung der Medien dazu geführt [hat], daß beständig Wirklichkeit ohne Realität produziert wird und mediale Wirklichkeit wahrgenommen wird, ohne sie auf Realität hin zu transzendieren.«[101] Ähnlich argumentiert auch der Philosoph Wolfgang Welsch, der attestiert, dass »[h]eute generell für Wirklichkeit [gilt], was medial als solche angeboten wird.«[102] Digi-

92 Kerz 2017, S. 74.

93 Ebd., S. 60.

94 Bjerregaard 2015, S. 77.

95 Landwehr 2016, S. 99.

96 Ebd.

97 Zur Frage, ob und inwiefern Realität dem Menschen überhaupt »in ihrem nackten So-Sein« (Landwehr 2016, S. 103) zugänglich ist, möchte ich mich hier nicht abschließend positionieren. Ich arbeite hier mit der Annahme, dass sich Realität und Wirklichkeit zumindest theoretisch voneinander trennen lassen, auch wenn – wie Achim Landwehr anmerkt – »bereits die Trennung von Wirklichkeit und Realität ein Vorgang [ist], der nur im Rahmen der menschlichen Wirklichkeit sinnvoll sein könnte« (ebd.). Die metaphysische Diskussion, die notwendig wäre, um hier zu einer fundierten Position zu kommen, würde weit vom Thema meiner Arbeit wegführen.

98 Holz 2010, S. 201.

99 Böhme 2001, S. 118.

100 Ebd., S. 160.

101 Ebd., S. 161.

102 Welsch 2019, S. 129.

tale Spiele sind, das wird sich noch zeigen, besonders geschickt darin, mediale Wirklichkeiten ohne Realitätsentsprechung zu produzieren.

Es lässt sich nun sagen, dass Atmosphären untrennbar mit der Idee von Wirklichkeit verbunden sind, indem sie das sind, was unmittelbar leiblich gespürt und als Wirklichkeit erlebt wird. Atmosphären haben keine physische Entsprechung, haben also keinen Realitätsstatus. Sie gehen allerdings durchaus »von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen [aus]«[103] und verbinden diese Elemente zu einem Ganzen, das leiblich gespürt werden kann. Atmosphären sind also nicht etwas, das neben Subjekten und Objekten *auch noch* in einer Umgebung existiert, sondern »[s]ie *sind* die spürbare Ko-Präsenz von Subjekt und Objekt, ihre aktuelle Einheit, aus der sich ihr unterschiedenes Sein erst durch Analyse gewinnen läßt«,[104] oder, noch expliziter: »Sie sind nicht etwas Relationales, sondern die *Relation selbst*.«[105] Und wenn nun Atmosphäre als eine Relation zwischen Subjekt und Objekt verstanden wird und »Wirklichkeit […] erst durch die Relationen [entsteht], die zwischen einem Subjekt und den es umgebenden Lebewesen und Dingen errichtet werden«,[106] dann lässt sich plausibel argumentieren, dass Atmosphären durch ihren Relationscharakter Wirklichkeiten herstellen. Mehr noch: Sie sind selbst die Wirklichkeit der Relation zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und dessen Umgebung. Auf den Punkt gebracht: *Atmosphäre ist die ganzheitliche, leiblich gespürte Wirklichkeit einer Relation zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und dessen Umgebung*. Jede Atmosphäre ist damit immer eine Wirklichkeit für ein spezifisches Subjekt, d. h. Atmosphären existieren nur im Modus der Wirklichkeit, nicht der Realität. Gleichzeitig bedeutet das nicht, dass jede Wirklichkeit eine Atmosphäre ist, denn jede Form des Erlebens manifestiert sich für ein Subjekt als Wirklichkeit, auch wenn dieses Erleben kein atmosphärisches ist.

Dies ist die basale Definition von Atmosphären, die meiner Arbeit zugrunde liegt. Gewiss werde ich über diese phänomenologische Definition hinausgehen, indem ich die Charakteristiken von Atmosphären näher beschreibe und sie schließlich als etwas Herstellbares behandle, das von besonderer geschichtswissenschaftlicher Bedeutung ist. So offen und möglicherweise unkonkret die obige Definition auch erscheinen mag, so wichtig ist es mir doch, diese grundlegende ontologische Bestimmung von Atmosphären anzubieten. Einen solchen Weg halte ich für gangbarer als eine Kapitulation vor der Komplexität des Phänomens Atmosphäre, die ich in der »Nicht-Definition« ausgedrückt sehe, die Christina Kerz in ihrer geschichts- und sozialwissenschaftlichen Untersuchung von Atmosphären anbietet.[107]

---

103 Böhme 2013a, S. 33.
104 Böhme 2001, S. 57; Hv. FZ.
105 Ebd., S. 54.; Hv. FZ.
106 Landwehr 2016, S. 100.
107 Kerz 2017, S. 119.

4.2 Abgrenzungen und Verwandtschaften

Im Kontext der Atmosphärenforschung und ebenso in der Alltagssprache treten weitere Begriffe auf, die Atmosphären zu- oder untergeordnet oder gar synonym verwendet werden, darunter die Begriffe ›Stimmung‹, ›Emotion‹, ›Affekt‹, ›Gefühl‹, ›Befindlichkeit‹, ›das Atmosphärische‹ und ›ambience‹ bzw. ›Ambiente‹. Ich möchte nun kurz erläutern, was ich unter diesen Begriffen verstehe und wie ich sie in ein Verhältnis zur Atmosphäre setzen möchte.

Voranzustellen ist, dass in Forschungskreisen keinesfalls Einigkeit darüber herrscht, was diese einzelnen Begriffe in Abgrenzung zueinander bedeuten. Folgt man der oben dargelegten Definition von ›Atmosphäre‹ als Relation zwischen einem Subjekt und dessen Umgebung, dann ließe sich ›Stimmung‹ am ehesten als eine bestimmte Färbung dieser Relation bezeichnen, die von Menschen wahrgenommen werden kann, was auch in Böhmes Beschreibung von Atmosphäre als »*gestimmter* Raum« anklingt.[108] Darüber hinaus ist ›Stimmung‹ aber auch dezidiert der Subjektseite zuzurechnen, sodass davon gesprochen werden kann, dass eine wahrnehmende Person in eine Stimmung gerät.[109] Wellbery sieht ›Stimmung‹ als den ursprünglichen Gegenstand einer ästhetischen Diskussion über die Beschreibung eines räumlich wahrnehmbaren *Etwas* und definiert Stimmung dabei als »eine Gesamtqualität, ein Wie, in dessen fahlem, sanftem, heiterem oder grellem Licht das Was des einzeln Begegnenden erfahren wird«.[110] Diese Definition weist erhebliche Überschneidungen mit der Atmosphärendefinition auf, die dieser Arbeit zugrunde liegt. Und tatsächlich behandelt Wellbery die Atmosphären als die räumliche Repräsentanz von Stimmung, sodass für ihn beide Begriffe untrennbar miteinander verbunden sind – wobei Wellbery den Stimmungsbegriff klar über die Atmosphären stellt und Letztere eher als eine Unterart oder Sonderform von Stimmung begreift. So hebt Wellbery hervor, dass Stimmung sich besonders dadurch auszeichnet, dass sie sich sowohl auf menschliche Zustandsbeschreibungen (›Ich bin in guter Stimmung‹) wie auch auf räumliche Gegebenheiten (›Hier herrscht eine schlechte Stimmung‹) beziehen kann. Atmosphäre hingegen sei vor allem »für den ich-unabhängigen Gebrauch geeignet«, eigne sich aber nicht für die Beschreibung »subjektive[r] Qualität«.[111] Gerade wegen dieser Betonung des Objektpols, die im Atmosphä-

---

108 Böhme 2001, S. 47, Hv. i. O.; Wellbery führt den Begriff ›gestimmter Raum‹ auf Ludwig Binswanger in einer Veröffentlichung von 1933 zurück (Vgl. Wellbery 2010, S. 730).

109 Vgl. Ebd.

110 Ebd., S. 704.

111 Wellbery 2010, S. 703. Auch kritisiert Wellbery, dass dem Atmosphärenbegriff »die für den Stimmungsbegriff konstitutive musikalische Referenz« fehle (2010, S. 704), denn Wellbery leitet in seiner Geschichte des Stimmungsbegriffs unter anderem eine semantische Verbindung zum »*Stimmen* des Musikinstruments« (2010, S. 706) her. Diese Ver-

renbegriff mitschwingt und die Böhme hervorhebt, halte ich Atmosphären für einen produktiveren Analysebegriff als den der Stimmung – zumindest im Kontext der spezifischen Anforderungen dieser Arbeit und ihrer Analysegegenstände.

Emotionen werden – das zumindest annähernd einhellig – als »eher von kurzer Dauer«[112] und von »relativ hohe[r] Intensität«[113] beschrieben und damit von Stimmungen abgegrenzt, die von »anhaltende[m] Charakter und […] geringe[r] Dynamik«[114] sind und das Erleben grundieren.[115] Der Affekt-Begriff zeigt sich aufgrund aktuell intensiv geführter Diskussionen als besonders schwer greifbar, kann sowohl als »sehr allgemeine Bezeichnung für Gemütsbewegungen«[116] oder – nach anglophoner Lesart – als »Intensitätsstrom, der unbelebte und belebte Körper miteinander verbindet«[117] gedeutet werden, bewegt sich also selbst irgendwo zwischen ›Emotion‹ und ›Atmosphäre‹. ›Gefühl‹ wird nun wiederum von Gernot Böhme in Abgrenzung zu ›Befindlichkeit‹ bestimmt, indem er Ersteres als »eine Intention, ein Gerichtet-sein«[118] und Letzteres als »einen Zustand, eben ein Sich-befinden«[119] auslegt, wobei das wiederum verdächtig nach der Unterscheidung von ›Emotion‹ und ›Stimmung‹ klingt. Böhme sagt allerdings auch selbst: »Diese Unterscheidung ist sicherlich als solche problematisch«,[120] was wohl auf viele der hier angebrachten Begriffe zutrifft.

Vom ›Atmosphärischen‹ spricht Böhme in seinen Vorlesungen zur Aisthetik und macht hier noch eine klare Unterscheidung zwischen dem ›Atmosphärischen‹ und ›Atmosphäre‹, scheint diese aber in seinen neueren Veröffentlichungen nicht mehr so klar aufrechtzuerhalten. So meint »*das Atmosphärische* etwas, das schon deutlich vom Ich abgesetzt ist, also mehr der Seite der Dinge angehört«,[121] sodass man also von bestimmten Objekten oder Raumkonstellationen, die zu einer Atmosphäre beitragen, sprechen und diese als ›atmosphärisch‹ bezeichnen würde. Tonino Griffero greift die Unterscheidung zwischen ›Atmosphäre‹ und ›Atmosphärisch‹ in einer rezenten Veröffentlichung auf:

> »In order to lessen the (controversial) objectivity and abyssality of atmospheric feelings, Böhme has introduced a distinction – no matter how lexi-

bindung fehlt dem Atmosphärenbegriff tatsächlich, der – wie bereits dargestellt – vielmehr mit meteorologischen Phänomenen in Tradition steht.

112 Kazig 2018, S. 17.
113 Strack/Höfling 2007, S. 104.
114 Kazig 2018, S. 17.
115 Vgl. Ebd.; Strack/Höfling 2007, S. 104.
116 Bösel/Möring 2018, S. 199.
117 Ebd.
118 Böhme 2001, S. 81.
119 Ebd.
120 Ebd.
121 Ebd., S. 46, Hv. i. O.

> cally appropriate – between the atmospheric, a more objectively situational feeling that does not depend on the «I» (e.g., the night in general), and the atmosphere, which instead depends more on the subject (e.g., this-night-to-me).«[122]

Mir scheint es so, als würde diese Differenzierung vor allem das Sprechen über Atmosphären erleichtern, indem es einen dezidierten Begriff, eben ›das Atmosphärische‹, offeriert, um Umgebungskonstellationen zu charakterisieren. Regan Forrest beispielsweise, die über die Bedeutung von Atmosphären im Kontext von Museen spricht, nutzt gezielt den Begriff »*atmospherics*«,[123] da sie sich darauf fokussiert, wie Räume gestaltet werden müssten, um Atmosphären zu produzieren. Philip Kotler sprach schon 1973 aus einer Marketingperspektive von »atmospherics to describe the conscious designing of space to create certain effects in buyers.«[124] Um zu betonen, dass Atmosphären einen objektgebundenen, herstellbaren Pol haben, ist diese Unterscheidung zwischen ›Atmosphären‹ und ›dem Atmosphärischen‹ also durchaus sinnvoll.

Der Vollständigkeit halber seien hier nun noch die ›ambiances‹ erwähnt, eine Bezeichnung, die beispielsweise vom französischen Soziologen Jean-Paul Thibaud genutzt wird. Er nennt ambiances die »site *par excellence* in which sensing occurs«,[125] unterstreicht also die Orthaftigkeit bzw. Raumgebundenheit des Phänomens. Christina Kerz unterscheidet in ihrer Studie zwischen dem französischen Begriff »*ambience*«, der »verstärkt die situativen, gebauten und sozialen Dimensionen von Atmosphäre« bezeichne und dem englischen Begriff »*atmosphere*«, der eher »affekttheoretische[n], nicht-repräsentationelle[n] und post-phänomenologische[n] Zugänge[n]« zuzuordnen sei.[126] Tatsächlich scheint ›ambience‹ – wie auch das deutsche Wort ›Ambiente‹ – stärker auf die gebauten Raumstrukturen abzuheben, die dann dazu in der Lage sind, Atmosphären hervorzurufen. In diesem Sinne ist ›ambience‹ mit dem obengenannten ›Atmosphärischen‹ vergleichbar. Darüber hinaus ist ›ambience‹ untrennbar mit der semantischen Prägung durch das Genre der »Ambient Music« von besonders Brian Eno verbunden.[127] ›Ambience‹ wird deswegen besonders oft verwendet, um auditive Arrangements zu beschreiben. Und nicht zuletzt scheint mit dem Begriff ›ambience‹ eine spezifische Wahrnehmungshaltung impliziert, die auf verschiedene mediale Praktiken bezogen und noch weiter ausdifferenziert werden kann. Das wird unter anderem in der Art und Weise deutlich, wie Sonia

---

122 Griffero 2018, S. 29–30.
123 Forrest 2013, S. 202.
124 Kotler 1973, S. 50.
125 Thibaud 2014, S. 287.
126 Kerz 2017, S. 28, Hv. i. O.
127 Vgl. Nickel 2022.

Fizek den ›ambience‹-Begriff im Sinne eines »Ambient Play« operationalisiert (siehe hierzu Kapitel B/I/7).

Dennoch bleibt es dabei, dass Begriffe wie ›Atmosphäre‹, ›atmosphere‹ und ›ambience‹ vielfach synonym verwendet zu werden, auch wenn sich Varianzen im jeweiligen Schwerpunkt feststellen lassen. Ich gehe daher davon aus, dass diese Begriffe im Grunde dasselbe Phänomen meinen und sich vor allem Unterschiede im Detail der jeweiligen Auslegung identifizieren lassen, um bestimmte Aspekte von Wahrnehmung und Wahrnehmungsräumen zu betonen. Auch sollte nicht unterschätzt werden, dass es sich bei der Nutzung unterschiedlicher Begriffe für dasselbe Phänomen auch einfach um »Übersetzungsschwierigkeiten«[128] handeln könnte. Dies zeigt sich nicht zuletzt auch daran, dass beispielsweise im bereits zitierten Beitrag von Wellbery als Übersetzung für »Stimmung« sowohl englische Begriffe wie »mood«, »attunement« und »atmosphere«, im Französischen auch »humeur« und »accord«, im Italienischen auch »intonazione« angeboten werden.[129] Die fehlende Trennschärfe zwischen den Begrifflichkeiten wird also spätestens dann unübersehbar, wenn Sprachgrenzen überschritten werden.

Überhaupt möchte ich abschließend für dieses Unterkapitel festhalten, dass alle obengenannten Begrifflichkeiten zwar teilweise unterschiedliche Schwerpunkte aufweisen, eine strikte Trennung oder zumindest eine analytisch robuste Trennung aber kaum möglich scheint. Kerz schreibt selbst, dass »Affekt, Gefühl und Emotion […] in zeitlicher Abfolge sowie in wechselseitiger Beeinflussung und Überlappung zu sehen [sind]«.[130] Ich möchte es dahingehend mit Tonino Griffero halten, der von »deceitfully nitpicking distincions«[131] spricht und meiner Meinung nach sehr richtig beschreibt, dass es doch genau eine Pointe des Konzepts der Atmosphäre ist, dass dieses ermöglicht, die Diffusität von Gefühlskonstellationen zusammengezogen auf einen Punkt, nämlich eine Atmosphäre, zu betrachten, »while allowing for easy passages from one state to another«.[132] Wenn ich also im weiteren Verlauf dieser Arbeit die obengenannten und jetzt zur Atmosphäre ins Verhältnis gesetzten Begriffe verwende, dann tue ich das zwar grob in dem von mir hier dargelegten Rahmen, beanspruche aber nie eine absolute Trennschärfe der Begriffe untereinander, sondern bin mir stets bewusst, dass im Prozess der Atmosphärenwahrnehmung und -produktion die Übergänge fließend sind.

128 Wellbery 2010, S. 704.

129 Ebd., S. 703.

130 Kerz 2017, S. 30.

131 Griffero 2018, S. 26.

132 Ebd.

4.3 Charakteristika

Ich möchte nun Atmosphären über die basale Definition, die ich bereits geliefert habe, hinaus anhand von sieben Charakteristika näher bestimmen, die sich als gemeinsamen Nenner in der bearbeiteten Forschungsliteratur herauskristallisiert haben.

Als erstes Charakteristikum von Atmosphären ist ihre *Diffusität* zu nennen. Schon in der Herleitung einer Arbeitsdefinition des Atmosphärenbegriffs sowie in Abgrenzung zu anderen, artverwandten Begriffen hat sich gezeigt, dass Atmosphären eine Restunschärfe innewohnt, die unauflösbar scheint. Die Frage ist auch, ob ›Restunschärfe‹ überhaupt eine angemessene Beschreibung darstellt oder vielleicht sogar unterschlägt, wie erheblich die ontologischen Fragezeichen hinter den Atmosphären sind. Es ist kein Zufall, dass den Atmosphären ein Siegeszug in geistes-, sozial- und kulturwissenschaftlichen Disziplinen bisher verwehrt geblieben ist, wie beispielsweise Humangeograph Rainer Kazig und Medienästhetikerin Christiane Heibach anmerken.[133] Heibach geht so weit, Atmosphären einen »kategorienverweigernde[n] Charakter« zuzuschreiben, der, »obwohl ihre Aktualität in den verschiedensten Gebieten augenfällig wird«, eine Beschäftigung mit ihnen hemmt.[134] Hermann Schmitz, der laut eigener Angabe 1969 den Atmosphärenbegriff in den philosophischen Diskurs einbrachte,[135] bezeichnet Atmosphären aufgrund ihrer Diffusität als Halbdinge. Ich möchte mich mit diesem Begriff der Halbdinge nicht intensiver auseinandersetzen, möchte ihn hier allerdings anbringen, um den ontologischen Status von Atmosphären besser verständlich zu machen und herauszustellen, dass deren Diffusität kein Problem darstellen muss. Von Dingen unterscheidet Schmitz die Halbdinge folgendermaßen:

> »Dinge dauern ohne Unterbrechung und wirken mittelbar als Ursache, die durch eine Einwirkung einen Effekt hervorbringt. Dagegen ist die Dauer der Halbdinge unterbrechbar und ihre Einwirkung unmittelbar, indem Ursache und Einwirkung zusammenfallen.«[136]

Zu solchen Halbdingen zählen nach Schmitz beispielsweise die Stimme oder der Schall und eben auch die Atmosphären. Atmosphären sind also zeitlich unstet, d. h. sie können irgendwann irgendwo sein, aber auch genauso wieder verschwinden und auftauchen, »ohne dass es Sinn hat, zu fragen, wie sie die Zwischenzeit

---

133 Vgl. Kazig 2007, S. 169; Heibach 2012a, S. 9.
134 Ebd.
135 Vgl. Schmitz 2018, S. 10.
136 Ebd., S. 39.

verbracht haben«,[137] wie es Schmitz schön beschreibt. Deswegen ist es auch falsch, wie Christina Kerz deutlich macht, davon zu sprechen, dass eine Atmosphäre sich in eine andere verwandelt oder transformiert hätte. Erstere Atmosphäre, beispielsweise eine heitere, ist dann verschwunden, existiert nicht mehr, während zweitere Atmosphäre, beispielsweise eine betrübte, nun existiert, aber es ist eben nicht dieselbe Atmosphäre, die nur einen anderen Charakter angenommen hätte.[138] Außerdem fallen, wie Schmitz sagt, Ursache und Einwirkung bei Halbdingen zusammen. Eine Stimme klingt beispielsweise auf eine bestimmte Art und Weise, ist aber gleichzeitig auch selbst der Klang. Eine Atmosphäre wiederum tönt einen Raum in einer bestimmten Art und Weise, ist aber gleichzeitig auch die Tönung. Sie produziert also nicht noch etwas, das ihr extern ist, sondern sie zählt zu den »reinen Phänomenen […], das heißt Erscheinungen, die nur sind, solange sie erscheinen und nicht Erscheinungen von etwas sind.«[139] Um noch einmal zur Unterscheidung zwischen Realität und Wirklichkeit zu kommen: »Halbdinge haben die Seinsweise von Wirklichkeit, nicht von Realität.«[140] Ich möchte zusammenfassen: *Atmosphären sind, was sie zu sein scheinen*.

Aber wie lässt sich nun mit dieser Diffusität der Atmosphären gedacht als Halbdinge arbeiten? Diese Diffusität, diese »vagueness«, ist laut Tonino Griffero »unavoidable«,[141] aber – und darin liegt die Herausforderung für die Disziplinen, die Atmosphären aus nachvollziehbaren Gründen nur eingeschränkt behandelt haben – sie sind »by no means *weak* cultural phenomena.«[142] Man könnte also auch sagen, dass sie nach unserer Aufmerksamkeit verlangen ob ihrer Omnipräsenz in inszenierten Umwelten der Gegenwart. Mikkel Bille, Peter Bjerregaard und Tim Flohr Sørensen stellen nun die, wie ich finde, richtige Frage: »[A]re our methodological means of approaching atmosphere inadequate, or is our language for representing and communicating atmosphere limited?«[143] Auch Schmitz möchte klar machen, dass er nicht glaubt, »dass dieses Rätselhafte in der Natur der Sache liegt« und sucht daher »den Grund des Befremdens vielmehr in der Unangemessenheit unserer Begriffe«.[144] Besonders scharf formuliert hier erneut Wellbery, der von einer »alltagssprachliche[n] Trivialisierung« spricht und davon, dass die »Stimmungssemantik« – die auch den Atmosphärenbegriff betrifft – »während der zweiten Hälfte des 20. Jh. dumm geworden« sei.[145]

137 Schmitz 2014, S. 84.
138 Vgl. Kerz 2017, S. 70.
139 Böhme 2001, S. 62.
140 Ebd.
141 Griffero 2018, S. 9.
142 Bille et al. 2015, S. 33, Hv. i. O.
143 Ebd.
144 Schmitz 2018, S. 93.
145 Wellbery 2010, S. 733.

Es kristallisiert sich dahingehend heraus, dass der Diffusität der Atmosphären wohl nur zu begegnen ist, indem stetig weiter nach adäquaten Begrifflichkeiten zur Beschreibung dieses Phänomens gesucht wird. Nichts anderes ist das Ziel dieser Arbeit. Von Vergangenheitsatmosphären zu sprechen ist schließlich der Versuch, ein präziseres Vokabular zur Atmosphärenbeschreibung für ein bestimmtes Forschungsfeld anzubieten, um eben jener – vielkritisierten – Diffusität zu begegnen.

Gernot Böhme hat sich nun – und damit komme ich zum nächsten identifizierten Charakteristikum – mit einigem Elan der Abtragung der Diffusität von Atmosphären gewidmet, indem er ihre Materialität bzw. konkreter ihren *Objektbezug* verstärkt in den Blick genommen hat. Ich bin hierauf bereits eingegangen, als erläutert wurde, dass Atmosphären zwar keinen Realitätsstatus haben, aber durchaus an die Realität angebunden sind, indem sie »von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen ausgeh[en] und geschaffen [werden].«[146] Bille, Bjerregaard und Sørensen unterstreichen diesen Punkt, wenn sie dazu raten, Atmosphären besonders auch über »architecture, colours, lighting, humidity, sound, odour, the texture of things and their mutual juxtaposition« zu greifen.[147] Es geht hier also um eine Hinwendung zum »Gegenstandspol« hin bzw. hin zu den »*dinglichen Konstituentien*«[148] oder – wie Böhme sie primär nennt – zu den »Erzeugenden« von Atmosphären.[149] Die Implikationen der damit verbundenen Machbarkeit, d. h. Produzierbarkeit von Atmosphären wird im Unterkapitel B/I/6 herausgearbeitet. Hier möchte ich nur kurz darauf eingehen, welche epistemologischen Schlüsse sich aus dem Objektbezug von Atmosphären ziehen lassen. Böhme stellt heraus, dass Atmosphären einen »quasi objektiven oder wenigstens intersubjektiven Charakter haben«[150] und führt anschließend als Beispiel an: »Man kann sich mit anderen Menschen darüber verständigen, ob dieser oder jener Raum gemütlich ist oder nicht.«[151] Diese Möglichkeit der Verständigung fußt darauf, dass Atmosphären über ihre Erzeugenden an die Realität angebunden sind und in ihrer zwar eigentlich subjektiven Wahrnehmungswirklichkeit dennoch auch über die Umgebungskonstellation für andere beschreibbar sind. Aus wahrnehmungspsychologischer Perspektive beschreibt das Thomas Fuchs, indem er darlegt, dass »gerade die Relativierung des bloß subjektiven Eindrucks, die wir als Menschen durch die Reflexion vornehmen können, […] die eigentliche Objektivität un-

146 Böhme 2013a, S. 33.
147 Bille et al. 2015, S. 36.
148 Böhme 2001, S. 54, Hv. i. O.
149 Ebd., S. 99.
150 Böhme 2019, S. 188.
151 Ebd.

serer Wahrnehmung [ermöglicht].«[152] Kurz: »Reflexion bedeutet […] nichts anderes als die implizite Berücksichtigung des Standpunktes anderer«.[153] Diese »Berücksichtigung des Standpunktes anderer« ist aufgrund des Objektbezugs von Atmosphären möglich und führt schlussendlich dazu, dass ein Phänomen eigentlich subjektiver Wirklichkeit doch als etwas annähernd Objektives, also Quasi-Objektives beschrieben werden kann, das von Erzeugenden ausgehend eben nicht nur für das je einzelne wahrnehmende Subjekt, sondern auch für andere Subjekte wirkmächtig wird oder werden kann. Für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit Atmosphären ist das ganz entscheidend. Eine Hinwendung zu den Erzeugenden quasi-objektiver Atmosphären als zentrales Moment der hier entwickelten Heuristik liegt nahe, weil durch den Objektbezug der Atmosphären eine Analyse dieses Phänomens im Digitalen Spiel möglich wird.

Nun zum nächsten Charakteristikum, das mit dem Objektbezug von Atmosphären unmittelbar verbunden ist: die *Räumlichkeit* von Atmosphären. Bille, Bjerregaard und Sørensen legen nahe, dass Atmosphären als eine »spatial experience of being attuned in and by a material world« verstanden werden sollten.[154] Diese materielle Grundierung kam nun schon zur Sprache, doch die räumliche Erfahrung von Atmosphären ist noch zu erläutern. So spricht auch Böhme vom »Raumartige[n]« der Atmosphärenwahrnehmung und beschreibt Atmosphäre dahingehend »als einen Raum, in den man hineingerät«,[155] den Modus der Atmosphärenwahrnehmung also als den eines Betretens von Etwas, das das wahrnehmende Subjekt umschließt. Böhme stellt klar, dass es sich hier nicht um einen metrischen Raum handelt, es hier also nicht darum geht, zu behaupten, Atmosphären würden in Form realer, metrischer Räume auftreten.[156] Von Relevanz ist hier vielmehr das Moment des Hineingehens, den Atmosphären ermöglichen, dass sie also in der Wahrnehmungswirklichkeit so auftreten, als wären sie Räume, also wie Räume scheinen. Sie legen damit – und darum geht es hier eigentlich – eine spezifische Wahrnehmungsweise nahe, nämliche die einer ganzheitlichen Wahrnehmung dessen, was das Subjekt umschließt. Christina Kerz spricht hier von einer »*Umwölkung*«.[157] Klarer wird dieses Charakteristikum von Atmosphären, wenn man sich erneut vor Augen führt, dass Atmosphären leiblich erlebt werden. Eine Atmosphäre lässt sich durchaus nicht im Sinne einer Metrik vermessen, sodass man sagen könnte, dass sie von einen Punkt X bis zu einem Punkt Y reiche und sich dabei bis zu einem Punkt Z ausdehne. Vielmehr besetzen Atmosphären den leiblichen Raum des wahrneh-

152 Fuchs 2017, S. 121.
153 Ebd.
154 Bille et al. 2015, S. 35.
155 Böhme 2001, S. 47.
156 Vgl. Ebd.
157 Kerz 2017, S. 64, Hv. i. O.

menden Subjektes und es ist die Besetzung dieses leiblichen Raumes, die als Atmosphäre gespürt werden kann. Der Humangeograph Jürgen Hasse hierzu: »Zum atmosphärischen Erleben des leiblichen Raumes gibt es keine Distanz. Man befindet sich in ihm. Es gibt keine Situation wachen Bewusstseins, in der man sich selbst nicht räumlich erlebt.«[158] Und er ergänzt, dass wir dahingehend »ein Geschehen weniger mit den einzelnen Sinnen als vielmehr in einem ganzheitlichen Sinne leiblich räumlich wahrnehmen«[159] und macht damit noch einmal klar, warum es von Bedeutung ist, sich diese räumliche Komponente von Atmosphären bewusst zu machen. Sie erinnert uns daran, dass Atmosphären vor jedweder Vereinzelung auf Erzeugende in einem metrischen Raum zuerst einmal als Ganzheit erlebt werden. Wenn daher von Atmosphären als »kleinräumige[s] Phänomen« gesprochen wird, »das sich innerhalb weniger Meter wandeln kann« oder davon, dass sich Atmosphären »auch auf größere Räume übertragen [lassen]«[160] – beispielsweise auf ganze Städte –, dann ist in diesen Beschreibungen impliziert, dass schon der Versuch unternommen wurde, den leiblichen Raum an den metrischen Raum rückzukoppeln, um das leibliche Atmosphärenerleben beschreibbar bzw. intersubjektiv nachvollziehbar zu machen. Dies ist eine vollkommen legitime Herangehensweise, der ich mich ebenso zur Beschreibung meiner Untersuchungsgegenstände annehmen werde, solange immer klar bleibt, dass leiblicher Raum und metrischer Raum nicht deckungsgleich sind, Atmosphären und Atmosphärenwahrnehmung sich also nicht so beschreiben lassen, wie man es möglicherweise von der Beschreibung eines metrischen Raumes gewohnt ist.

Damit möchte ich zum nächsten Charakteristikum übergehen, das zum Verständnis von Atmosphären von Bedeutung ist: die *Zeitlichkeit* von Atmosphären.[161] Atmosphären haben in dreierlei Hinsicht eine beachtenswerte Zeitlichkeit. Sie sind erstens von einer spezifischen Jetztheit gekennzeichnet, sind also nur »in aktueller Wahrnehmung zu haben.«[162] Auf diesen Punkt bin ich im Kontext der Diffusität von Atmosphären schon ausführlich eingegangen. Zweitens ist die Wahrnehmung von Atmosphären selbst zeitlich, dahingehend selbst prozesshaft und in Phasen ablaufend. Hierauf werde ich im Unterkapitel »Das Wahrnehmen von Atmosphären« (B/I/5) noch gesondert eingehen.

Drittens bringen Atmosphären eine spezifische Historizität mit, sind also keine »timeless and constant phenomena«,[163] sondern ganz im Gegenteil stark vom jeweiligen Zeitgeist geprägt, der sowohl bestimmt, welche Raumgestaltun-

158 Hasse 2014, S. 31–32.
159 Ebd., S. 32.
160 Kazig 2018, S. 10.
161 Vgl. Henckmann 2007, S. 75.
162 Böhme 2001, S. 50.
163 Bille et al. 2015, S. 36.

gen, die dann ja zu den Atmosphären beitragen, in Mode sind, und welches Vorwissen und welche Erwartungen die wahrnehmenden Subjekte mitbringen, die ebenso den Charakter der Atmosphären bestimmen.[164] Sie sind damit – und wegen der herausragenden Bedeutung dieses Aspektes, möchte ich hier von einem gesonderten Charakteristikum sprechen – auch *diskursive Phänomene*, die je nach zeitlichen und kulturellen Kontexten unterschiedliche Ausprägungen erfahren können.[165] Relevant ist hier Böhmes Vorschlag, von einem »*Charakter der Atmosphäre*« auszugehen.[166] Diesen *Atmosphärencharakter* bzw. die unterschiedlichen Atmosphärencharaktere klassifiziert Böhme, indem er das alltägliche Sprechen über Atmosphären in den Blick nimmt.[167] So nennt er beispielsweise »Bewegungsanmutungen«, zu denen er solche Atmosphären zählt, die geläufig als »drückend, erhebend, weit, bewegend usw.« beschrieben werden.[168] Von besonderer Relevanz für diese Arbeit sind allerdings die »*gesellschaftlichen* Charaktere«[169] der Atmosphären. So spricht er von der »Atmosphäre eines Boudoirs, eine[r] Kasernenhof-Atmosphäre oder eben auch [einer] Atmosphäre der Eleganz, der Kleinbürgerlichkeit, der Wohlanständigkeit, des Reichtums,

---

164 Vgl. Bille et al. 2015, S. 34.

165 Vgl. Heibach 2012b, S. 280.

166 Böhme 2001, S. 51, Hv. i. O.; »Der Ausdruck *Charakter* bezeichnet dabei zunächst das, was eine Atmosphäre von einer anderen unterscheidet, das Charakteristische.« (ebd.).

167 Vgl. ebd.

168 Böhme 2001, S. 89. Darüber hinaus nennt Böhme außerdem noch »kommunikative Atmosphären«, zu denen er solche zählt, die als »gespannt, ruhig, feindlich usw.« beschrieben werden (2001, S. 89), »Stimmungen«, womit er Atmosphären meint, die als »heiter, ernst, sanft-melancholisch, heroisch usw.« wahrgenommen werden (ebd.) und »Synästhesien« – auf die auch Hermann Schmitz eingeht – wie »z. B. das Helle, Spitze, Dumpfe, Grelle, Scharfe, Massige, Schwere, Leichte, Harte, Weiche, Sanfte, Wuchtige, Feurige« (Schmitz 2018, S. 98). Böhmes fünf Kategorien können sicherlich von Nutzen sein, um Atmosphären genauer sprachlich zu fassen. In dieser Arbeit, in der mit den Vergangenheitsatmosphären ein neuer, breiter angelegter Typus von Atmosphären zu entwickeln ist, wird allerdings keine intensivere Auseinandersetzung mit diesen Kategorien stattfinden. Es ist davon auszugehen – und dies wird sich auch in den Analysen zeigen –, dass Vergangenheitsatmosphären potenziell all diese Atmosphärencharaktere einschließen können. Böhme merkt auch selbst an, dass seine Beschreibung der Atmosphärencharaktere keine Systematik darstellt und er sich der Überschneidungen zwischen den Gruppen bewusst ist (vgl. Böhme 2001, S. 90). Es bleibt dahingehend festzuhalten, dass sich diese Kategorisierung tatsächlich nur im engsten Sinne zur Phänomenbeschreibung eignet, weil sie ein Vokabular nahelegt, um Atmosphärenwahrnehmung in Worte zu fassen. Sie ist aber keineswegs derart zu verstehen, dass sie eine analytische Herangehensweise an Atmosphären ermöglichen würde. Hierfür ist es notwendig, über die reine Phänomenbeschreibung hinauszugehen und eine Systematik im Hinblick auf eine spezifische Fragestellung zu entwickeln, die das Phänomen in einen weiteren Kontext von Produktion und Rezeption einordnet. Dies wird in dieser Arbeit geleistet.

169 Böhme 2001, S. 89.

der Armut usw.«[170] und macht damit deutlich, dass es Atmosphären bestimmter Zeiten bzw. eines bestimmten Zeitgeistes gibt, die durch »konventionelle Erzeugende« (wieder)hergestellt werden können (zur Abgrenzung der Vergangenheitsatmosphären von den gesellschaftlichen Atmosphärencharakteren siehe Kapitel E/I/1).[171] Für eine geschichtswissenschaftliche Beschäftigung mit Atmosphären ist dieser Aspekt entscheidend, denn hieraus ergibt sich zum einen eine Notwendigkeit, Atmosphärenproduktion in ihren historischen Kontext einzuordnen. Zum anderen ist danach zu fragen, welche Atmosphären bestimmter Zeiten in bestimmten Medien – hier z. B. im Digitalen Spiel – dominieren und welche Erzeugende zu deren Herstellung zum Einsatz kommen. Auf Basis der Annahme, dass Atmosphären ein diskursives Phänomen darstellen, müsste es möglich sein, sich Antworten auf diese Fragen anzunähern, indem etwas aufgedeckt wird, das ich als *Atmosphärendiskurs* bezeichnen möchte. Bezeichnet ist damit ein Sprechen über sowohl das Wahrnehmen und Herstellen von wie auch über Erwartungen an und Reflexionen über Atmosphären. Ich werde das in meinen methodischen Überlegungen aufgreifen (siehe Kapitel C/I/1).

Als nächstes möchte ich nun auf ein Charakteristikum von Atmosphären verweisen, das mit dessen diskursivem Charakter eng verzahnt ist: die *Möglichkeit des Gelingens und Scheiterns* von Atmosphären. Dieser Punkt muss stark gemacht werden, um sich der Vorstellung eines Determinismus von Atmosphären entgegenzustellen. Rainer Kazig kritisiert zu Recht, dass »[i]n der Literatur zum Atmosphärenbegriff […] der Frage des Determinismus von Atmosphären nur wenig Platz eingeräumt [wird]«,[172] sodass Leser:innen tatsächlich den Eindruck bekommen könnten, Atmosphären würden verlässlich auf alle wahrnehmenden Subjekte gleich wirken und überhaupt immer ihre von den Produzent:innen intendierte Wirkung erzielen. Allein auf Basis der grundlegenden Voraussetzung, dass das wahrnehmende Subjekt selbst auch immer etwas in die Atmosphären mit einbringt und diese erst in diesem Zusammenwirken von Subjekt und Objekt zu dem werden, was sie sind, kann eine solche deterministische Auslegung von Atmosphären schon als Trugschluss entlarvt werden. Und doch scheint mir – wie Kazig anmerkt – viel zu selten explizit gemacht zu werden, wie voraussetzungsreich Atmosphärenwahrnehmung und Atmosphärenproduktion eigentlich sind. Tonino Griffero spricht von »atmospheric affordances«,[173] um deutlich zu machen, dass Atmosphären nicht einseitig hergestellt werden können, sondern von Subjekten erst im Akt der Wahrnehmung selbst vervollständigt werden bzw. ihre spezifische Wirkung entfalten. Gleichzeitig stellt Griffero

170 Böhme 2001, S. 89.
171 Ebd.
172 Kazig 2018, S. 9.
173 Griffero 2018, S. 10.

aber auch wichtige Fragen danach, was es überhaupt heißt, Atmosphären falsch, d. h. in nicht-intendierter Art und Weise wahrzunehmen, sodass man sagen könnte, diese Atmosphären seien gescheitert.[174] Hiermit sind schon zwei Themenfelder aufgegriffen, die ich im Folgenden noch in eigenen Unterkapiteln gesondert behandeln werde: das Machen von Atmosphären (B/I/6) und das Wahrnehmen von Atmosphären (B/I/5). Die Annahme, dass Atmosphären sowohl gelingen wie auch scheitern können, impliziert, dass es eine Produzent:innenseite geben muss, die spezifische Intentionen bei der Herstellung verfolgt, und dabei auf Erwartungen und Vorprägungen einer Rezipient:innenseite eingehen muss. Dieser Aspekt ist entscheidend für eine Operationalisierung des Atmosphärenbegriffs im Rahmen der hier entwickelten Heuristik, denn er wirft analyseleitende Fragen auf, die eine Annäherung an Entwickler:innen wie Spieler:innen erlaubt und notwendig macht.

Damit komme ich zum letzten Punkt in dieser Synthetisierung der Charakteristika von Atmosphären. Ich möchte sagen, dass Atmosphären *Macht* ausüben bzw. *machtvoll* sind. Gernot Böhme führt als eine der wichtigsten Funktion seiner Neuen Ästhetik an, dass sie die Menschen befähigen soll, sich in einer zunehmend von gemachten Atmosphären bestimmten Welt vor Manipulation zu schützen (siehe Kapitel B/I/2). Und so schreibt er auch:

> »Diese Macht bedient sich weder physischer Gewalt noch befehlender Rede. Sie greift bei der Befindlichkeit des Menschen an, sie wirkt aufs Gemüt, sie manipuliert die Stimmung, sie evoziert die Emotionen. Diese Macht tritt nicht als solche auf, sie greift an beim Unbewußten. Obgleich sie im Bereich des Sinnlichen operiert, ist sie doch unsichtbarer und schwerer faßbar als jede andere Gewalt.«[175]

Gerade weil Atmosphärenwahrnehmung nur selten bewusst geschieht und in der Regel jeder anderen, vereinzelnden Wahrnehmung vorgeschaltet ist, ist es dringlich, die Atmosphären als machtvolle Phänomene zu beschreiben. Tonino Griffero schreibt Atmosphären in diesem Sinne eine Autorität (»authority or authoritativeness«[176]) zu und erklärt, dass Atmosphären in der Lage seien, den emotionalen Zustand von Subjekten zu beeinflussen und das gerade, weil sie leiblich als Ganzheit wahrgenommen werden, ohne den Eindruck zu erwecken, eine externe Instanz würde bewusst auf das Subjekt einwirken, d. h. ohne dass eine reflektierte Einordnung stattfindet. Somit könnten sie das weitere Erleben in einer Situation grundieren bzw. die Welt tönen (»his or her correlation

174 Griffero 2018, S. 39.
175 Böhme 2013a, S. 39.
176 Griffero 2018, S. 31.

with the world acquires a specific tone«[177]). Das ist nicht per se problematisch und unterliegt natürlich auch den Einschränkungen eines möglichen Gelingens oder Scheiterns von Atmosphären, wie ich sie oben beschrieben habe, denn wahrnehmende Subjekte können Atmosphären auch Widerstand leisten bzw. sie reflektieren und kritisch hinterfragen.[178] Dennoch sollten ihre Potenziale ernstgenommen und die im Hinblick auf ihre Atmosphären untersuchten Raumkonstellationen auch diesbezüglich betrachtet werden. So legt Griffero nahe, dass Atmosphären besonders gut dazu geeignet seien, Subjekte entweder anzuziehen oder abzustoßen,[179] was in der Umweltpsychologie seine Entsprechung in Theorien von »*approach* oder *avoid* behaviours«[180] findet und schlussendlich dazu führen kann, »dass Personen Orte mit spezifischen Atmosphären bewusst für bestimmte Handlungen aufsuchen bzw. meiden.«[181] Kazig spricht deswegen auch von Atmosphären als »besonders subtile Technik der Aufmerksamkeitssteuerung«.[182] Daraus abgeleitet könnten Atmosphären sogar bestimmte Handlungsweisen vorgeben, obwohl Kazig einschränkt, dass damit nicht gemeint ist, dass Atmosphären bestimmte Handlungen provozieren, sondern eher »die Form ihrer Ausführung« beeinflussen.[183] Er führt als Beispiel aus seiner humangeographischen Perspektive heraus an, dass sich »Atmosphären […] in einem speziellen Bewegungsstil niederschlagen [können]«,[184] z. B. zum Verweilen, Schlendern oder Hasten animieren. Es wird interessant zu fragen, wie sich dieses handlungsleitende Potenzial von Atmosphären auf Spielhandlungen niederschlägt bzw. ob und inwiefern überhaupt Verbindungen zwischen Spielhandlungen und Atmosphären nachzuweisen sind.

Darüber hinaus würden, so Griffero, Atmosphären eine »absolute validity«[185] beanspruchen, die darin begründet ist, dass sie in leiblicher Unmittelbarkeit als Wirklichkeiten erfahren werden. Wenn eine Situation so oder so atmosphärisch gespürt wird, dann *ist* diese Situation erst einmal so und öffnet sich erst im Anschluss einer reflexiven Verarbeitung und Dekonstruktion. Griffero spricht deshalb auch von »subjective facts«,[186] zu deren Konstruktion Atmosphären beitragen. Christiane Heibach geht so weit, von »manipulative[n] Atmosphären« zu sprechen,[187] denen sie aber nur eine Wirkmacht zuschreibt, wenn es diesen At-

177 Griffero 2018, S. 31.
178 Vgl. Ebd., S. 41–42.
179 Ebd., S. 31.
180 Forrest 2013, S. 207, Hv. i. O.; siehe auch Kerz 2017, S. 83.
181 Kazig 2007, S. 175.
182 Ebd., S. 174.
183 Ebd., S. 175.
184 Ebd.
185 Griffero 2018, S. 32.
186 Ebd., S. 42.
187 Heibach 2012b, S. 264–265.

mosphären gelingt, über einzelne Raumarrangements und vor allem auch über längere Zeiträume hinweg zu bestehen.[188] Was sich aus diesen Ausführungen mitnehmen lässt, ist – so bringt es Christina Kerz auf den Punkt –, dass »[w]er als Produzent Praktiken und Strategien kennt, um auf atmosphärisches Erleben Einfluss zu nehmen, […] Macht [besitzt].«[189] Aber während Landschaftsarchitekt Jürgen Weidinger »zur Machtausübung eingesetzte Atmosphären« kritisiert, so erinnert er doch daran, dass es möglich ist, »durch Landschaftsarchitektur widerständige, raue, mitfühlende, motivierende oder irritierende Atmosphären herzustellen«[190] und sieht die Macht der Atmosphären dahingehend auch zum Guten einsetzbar. Die Frage steht im Raum, ob in diesem Sinne auch von einer besonderen Macht der Entwickler:innen auszugehen ist und welchen Einfluss sie mit den von ihnen hergestellten Atmosphären auf das Geschichtsbewusstsein der Spieler:innen haben könnten (siehe hierzu auch Kapitel E/I/3).

5 Das Wahrnehmen von Atmosphären

Nachdem sich unter anderem herauskristallisiert hat, dass Atmosphären das Bindeglied zwischen wahrnehmenden Subjekten und als Erzeugende zu beschreibenden Objekten sind, möchte ich in den abschließenden beiden Unterkapiteln noch detaillierter auf diese beiden Pole eingehen.

Ausgeführt wurde, dass die Besonderheit atmosphärischen Erlebens nicht zuletzt darin liegt, dass es für das wahrnehmende Subjekt eine »phänomenale Wirklichkeit«[191] konstruiert, womit wir uns auf einem Feld befinden, das zwar in der Realität grundiert ist, aber über diese hinausgeht. Diese wahrnehmenden Subjekte werden im Prozess der Atmosphärenwahrnehmung aber keineswegs von einer externen Kraft übermannt – auch dies wurde erläutert –, sondern nehmen selbst Einfluss auf die Ausprägungen der jeweiligen Atmosphäre. Wie Kerz vorgeschlagen hat, könnte man in diesem Kontext den Begriff des »Prosumenten« anführen, also eines Individuums, dass Atmosphären sowohl produziert wie auch konsumiert.[192] Auch in der psychologischen Forschung geht man von einer »bidirektionalen Beeinflussung« aus, die ebenso eine Konstruktionsleistung durch das Individuum impliziert.[193] Diese Einflussnahme auf die Atmosphäre durch das Individuum ist nun näher zu bestimmen.

188 Vgl. Ebd., S. 281.
189 Kerz 2017, S. 80.
190 Weidinger 2014, S. 44.
191 Böhme 2001, S. 118.
192 Kerz 2017, S. 71.
193 Strack/Höfling 2007, S. 103.

Zuerst einmal ist von einem Filterungsprozess durch das Individuum auszugehen,[194] das das atmosphärische Potenzial einer gegebenen Situation nur zum Teil in der eigenen Wahrnehmungswirklichkeit realisiert. Kerz hält fest: »Es zeigt sich nur das, was für jemanden (zunächst einmal) als bedeutsam erfasst wird«,[195] womit betont ist, dass bestimmte Elemente eines Raum- und Landschaftsarrangements, die ein atmosphärisches Potenzial begründen, für ein gegebenes Individuum nicht zwangsläufig atmosphärisch wirkmächtig werden müssen. Atmosphären sind schließlich – wie erwähnt – nicht deterministisch zu verstehen, sondern vielmehr kulturell vermittelt, d. h. diskursiv. Kazig macht dies besonders deutlich, wenn er herausstellt, dass »ein bestimmter Ort nicht zwangsläufig durch eine Atmosphäre gekennzeichnet [ist] sondern […] je nach kultureller Zugehörigkeit der anwesenden Personen durch verschiedene Atmosphären gekennzeichnet sein [kann].«[196] Kulturelle Vorprägungen sind der entscheidende Filter, der aus einem gegebenen atmosphärischen Potenzial einer Situation – die auch mehrere potenzielle Atmosphären einschließen kann – eine spezifische, vom Subjekt wahrgenommene Atmosphäre werden lässt. »Vorannahmen, Überzeugungen und frühere Erfahrungen eines Menschen«[197] sowie »Erwartungen« treten hinzu,[198] die bestimmen, ob und in welcher Weise ein atmosphärisches Potenzial realisiert wird. Dass die entstehenden Atmosphären über Filterungsmechanismen durch ein Subjekt geformt werden und dass sich damit eine annähernd objektive Herangehensweise an Atmosphären zu verunmöglichen scheint, bezeichnet der Archäologe Tim Flohr Sørensen als den »clause of subjectivity«.[199] Hierzu lässt sich anmerken, dass zwar die individuellen Vorprägungen eines wahrnehmenden Individuums außer Reichweite von Atmosphärenforscher:innen (und auch der Macher:innen von Atmosphären) liegen, doch eröffnet sich mit der Erkenntnis der Diskursivität von Atmosphären durchaus ein Zugang zum Subjekt-Pol der Atmosphärenwahrnehmung. Im Sinne eines Atmosphärendiskurses lässt sich – wie es auch in dieser Arbeit umgesetzt wird – (re-)konstruieren, welche besonders etablierten, kulturell vermittelten Atmosphären von Atmosphärenmacher:innen eingesetzt werden, warum dies geschieht, welche Erwartungen an diese Atmosphären von den wahrnehmenden Individuen gestellt werden und wie diese Individuen schließlich auf die Atmosphären reagieren (siehe Kapitel C/I/1). Ein solcher, im Forschungsprozess explizit gemachter Atmosphärendiskurses bildet dann gewiss nicht jedes Individuum mit seinen je spezifischen Erwartungen und Vorprägungen ab. Jedoch kann davon ausge-

194 Vgl. Griffero 2018, S. 28.
195 Kerz 2017, S. 93.
196 Kazig 2007, S. 180.
197 Strack/Höfling 2007, S. 106.
198 Kerz 2017, S. 90.
199 Sørensen 2015, S. 64.

gangen werden, dass ein sauber und eng am Quellenmaterial herausgearbeiteter Atmosphärendiskurs einen gemeinsamen Nenner der intendierten Subjekte offenbart, den die Produzent:innen von Atmosphären bei ihrer Arbeit im Blick haben. Für Stadtatmosphären weist beispielsweise Weidinger darauf hin, »dass für globalisierte Stadtgesellschaften die Annäherung kultureller Vorbildungen und Voreinstellungen angenommen werden kann«,[200] was die obige Vermutung zur Aussagekraft eines Atmosphärendiskurses unterstreicht. Zu reflektieren ist allerdings gewiss, dass trotz intensivierter globaler Vernetzung nicht von einer einheitlichen kulturellen Vorprägung in Bezug auf Atmosphären ausgegangen werden kann. Aussagen können deswegen nur über die Kulturkreise getroffen werden, die im ausgewerteten Quellenmaterial berücksichtigt werden – im Rahmen ist dahingehend von einer klaren westlich-US-amerikanisch-europäischen Prägung auszugehen (siehe zum ausgewerteten Quellenmaterial Kapitel C/II).

Im konkreten Wahrnehmungsprozess des jeweiligen Individuums ist von Relevanz, dass Atmosphären als Ganzheit erlebt und erst anschließend ihre Erzeugenden zerlegt werden können. Dies hatte ich in den Charakteristika der *Räumlichkeit* und der *Zeitlichkeit* von Atmosphären aufgegriffen. Böhme spricht hier von einem »atmosphärischen Totaleindruck«, der Ausgangspunkt ist, »um erst von daher allmählich Einzelheiten zu entdecken: Dinge, Farben, Formen, Geräusche, Beziehungen aller Art.«[201] Dieser Totaleindruck steht also am Anfang jeder Atmosphärenwahrnehmung. Konkreter beschreiben lässt er sich als *vorsinnlich*, d. h. – wie es Hermann Schmitz formuliert – »ohne sich der fünf Sinne […] zu bedienen«,[202] also vor jeder Vereinzelung als ›Ich sehe dies‹ oder ›Ich höre das‹. Hiermit ist nicht gemeint, dass leiblicher Weltkontakt ohne die menschlichen Sinne auskommen würde. Von Vorsinnlichkeit zu sprechen, bedeutet, die Ganzheitlichkeit der Wahrnehmung zu betonen, also ohne dass bewusst einzelne Wahrnehmungskanäle vom jeweiligen Individuum fokussiert abgefragt werden. Der Unterschied liegt zwischen einem ›Ich fühle mich hier so und so‹, das nicht bewusst gedacht oder ausgesprochen werden muss, und einem ›Ich sehe ein knisterndes Feuer und ich höre eine liebliche Melodie und deswegen fühle ich mich so und so‹, das eine bewusste Fokussierung auf die Umgebung benötigt. Auch im Kontext des Digitalen Spiels ist Vorsinnlichkeit verstanden als Ganzheitlichkeit der Wahrnehmung plausibel (siehe zur Möglichkeit der Wahrnehmung spielweltlicher Atmosphären besonders Kapitel B/III/3.1). Allerdings können Digitale Spiele – außer mit Hilfe besonderer Zu-

200 Weidinger 2014, S. 43.
201 Böhme 2001, S. 87.
202 Schmitz 2014, S. 35; siehe hierzu auch Hasse: »Auf dem Wege leiblicher Kommunikation werden wir zu Betroffenen, die ein Geschehen weniger mit den einzelnen Sinnen als vielmehr in einem ganzheitlichen Sinne leiblich räumlich wahrnehmen.« (2014, S. 32).

satzhardware – auf bestimmte Sinne wie den Tast-, Geruchs- und Geschmackssinn nicht zugreifen, d. h. diese Sinne müssen auch bei einer vorsinnlichen, d. h. ganzheitlichen Wahrnehmung außen vor bleiben. Dennoch erweist sich Vorsinnlichkeit auch in der Auseinandersetzung mit spielweltlichen Atmosphären als produktiv, um den Unterschied zwischen Totaleindruck und Vereinzelung zu betonen.

Räumlich verorten lässt sich dieser Totaleindruck in der Situation, wobei eine Situation nicht per se einen Raum beschreibt, sondern – nach Schmitz – erst einmal nur eine »binnendiffuse Bedeutsamkeit«,[203] d. h. einen Zustand, in welchem das Einzelne nicht voneinander zu trennen ist, sondern zu einer Ganzheit zusammenfließt. Phänomenologisch gesehen sind Atmosphären als Totaleindruck damit nur in Situationen zu haben. Auch deswegen schreibt Kerz, dass »[s]ituatives Erleben […] von atmosphärischem Erleben […] nur auf theoretischer Ebene zu trennen [ist]«[204] und kommt zum Schluss: »Eine Situation ist die kleinste Organisationseinheit lebensweltlicher Wirklichkeit und kann als *Ort der Atmosphäre* umschrieben werden.«[205]

Wenn eine Atmosphäre auf ihre Erzeugenden zurückbezogen wird, dann liegt bereits eine Vereinzelung vor, sodass nicht mehr von einer Situation gesprochen werden kann. Schmitz macht klar: »Alle Wahrnehmung geht auf Situationen [sic], aus denen Einzelnes nur herausgegriffen und zu Konstellationen vernetzt werden kann.«[206] Christina Kerz betont in ihrer Arbeit besonders dieses Nacheinander von Situation und Konstellation und bereitet so der analytischen Beschreibung von Atmosphärenwahrnehmung den Weg.[207] An anderer Stelle habe ich hieraus schon abgeleitet, dass es dieser Schritt von Situation zu Konstellation ist, der Atmosphären analytisch handhabbar macht und spreche von einer Konstellationsanalyse bzw. »constellation analysis«.[208] Für Forscher:innen ist die Vereinzelung des atmosphärischen Gesamteindrucks in die spezifischen Erzeugenden notwendig, um deren Herstellung verstehen zu können. Auch Spieler:innen können allerdings einen solchen Schritt gehen, wenn aus der präreflexiven Atmosphärenwahrnehmung eine reflexive wird. Atmosphäre ist dann nicht mehr Totaleindruck und Grundierung, sondern im Fokus der Aufmerksamkeit, was einen grundlegend anderen Zugang konstituiert. Die zeitliche Abfolge ist hier entscheidend: Der atmosphärische Totaleindruck bildet den Erstkontakt jedes Individuums mit seiner Umgebung, eine Reflexion und aktive Auseinandersetzung mit diesen Atmosphären folgt immer danach,

203 Schmitz 2018, S. 53.
204 Kerz 2017, S. 63.
205 Ebd., S. 56, Hv. i. O.
206 Schmitz 2018, S. 53.
207 Vgl. Kerz 2017, S. 58.
208 Zimmermann 2021a, S. 28.

ist aber im Gegensatz zum Totaleindruck nicht garantiert. Je nach Haltung des Individuums kann eine Reflexion geschehen oder auch nicht, wie es auch möglich ist, dass Produzent:innen ganz bewusst Reflexionsangebote machen, wie auch Kerz betont.[209] Im weiteren Verlauf der Arbeit wird gerade aus geschichtswissenschaftlicher Sicht daher die Frage sein, inwiefern Individuen in der Lage sind, atmosphärisches Erleben einzuordnen und zu reflektieren und in welchen Fällen aus phänomenaler Wirklichkeit auf die (historische) Realität geschlossen wird (siehe Kapitel E/I/2).

6 Das Machen von Atmosphären

Um dieses Fundament meiner Heuristik auf Basis des Atmosphärenbegriffs abzuschließen, möchte ich nun zuletzt noch die Objektseite stärker in den Blick nehmen. Als der Autor, der die im Ursprung primär rezeptionsästhetisch ausgerichtete Atmosphärentheorie nach Hermann Schmitz am stärksten in Richtung einer Produktionsästhetik weiterentwickelt hat, ist Gernot Böhme zu nennen. Er hat für dieses Machen von Atmosphären den Begriff der »Ästhetischen Arbeit« gesetzt, den er als die Praxis beschreibt, »durch Arbeit am Gegenstand Atmosphären zu *machen*«[210] oder, ausführlicher, als die Tätigkeit, »die Dinge, Räume, Arrangements gestaltet im Hinblick auf die affektive Betroffenheit, die ein Betrachter, Empfänger, Konsument usw. dadurch erfahren soll.«[211] Böhme selbst kritisiert Schmitz' Ansatz dafür, dass er »schwach ist […] auf der Seite der Produktionsästhetik« und macht deutlich, dass dessen Atmosphärenkonzept der bewussten Herstellung von Atmosphären »widerstreitet«.[212] Auch Griffero verweist auf den »polite but firm dispute between Hermann Schmitz and Gernot Böhme« in dieser Frage.[213] Abgesehen vom bereits als scharfen Kritiker zitierten Henckmann, der pejorativ von einer »dumm machenden Produktion der Atmosphäriker« spricht,[214] scheint sich Böhmes Position durchgesetzt zu haben und das wohl nicht zuletzt auch, weil sich durch die Inbezugnahme der Produktionsseite Anknüpfungspunkte an die (Landschafts-)Architektur[215], die Humangeographie[216] oder auch die Museologie (siehe hierzu auch Kapitel E/II),[217] um nur einige

209 Vgl. Kerz 2017, S. 362.
210 Böhme 2013a, S. 35, Hv. i. O.
211 Böhme 2001, S. 53.
212 Böhme 2013a, S. 31.
213 Griffero 2018, S. 40.
214 Henckmann 2007, S. 79.
215 Vgl. Weidinger 2014; Heß 2013.
216 Vgl. Kazig 2007.
217 Vgl. Bjerregaard 2015.

Felder zu nennen, geradezu aufdrängen. Selbst Wellbery, den ich ja bereits als Kritiker Böhmes vorgestellt habe, gesteht Böhmes Ansatz der ästhetischen Arbeit »eine gewisse Plausibilität« zu, »denn die heutige Konsum- und Dienstleistungskultur ist durch die Einrichtung von planmäßig durchgestimmten Umwelten gekennzeichnet«.[218] Er räumt zwar ein, dass »man hinsichtlich der Angemessenheit des Begriffs ›ästhetisch‹ als Bezeichnung solcher atmosphärischen Installationen Zweifel anmelden könnte«, gesteht aber ein, dass »die Herausbildung einer Begrifflichkeit zu deren Erfassung sicherlich ein Desiderat der kulturwissenschaftlichen Forschung [ist].«[219] Der Versuch, solch eine Begrifflichkeit anzubieten, die es ja beispielsweise auch in dieser Arbeit möglich macht, Atmosphärenproduktion in Digitalen Spielen zu beschreiben und hiervon ausgehend weitere Begrifflichkeiten zu entwickeln, ist Böhme gewiss hoch anzurechnen.

Als Beispiele für Berufe, die sich einer ästhetischen Arbeit verpflichtet haben, führt Böhme unter anderem »die Bühnenbildnerei, die Kosmetik, die Innenarchitektur, das Design und viele Hilfsberufe im Bereich der Medien, Film, Fernsehen, Hörfunk« an.[220] Kunst- und Medientheoretiker Mathias Fuchs mutmaßt in seinem 2019 und damit 18 Jahre nach Böhmes »Aisthetik« erschienenen Band, dass es sehr wahrscheinlich gewesen sei, dass »Böhme would have to have taken game design into account and presented it as a paradigmatic reference more influential than stage design, if he had written his book ten years later.«[221] Diese These von Fuchs wird sich in dieser Arbeit noch als plausibel erweisen.

Ohne sich explizit auf Böhme zu beziehen, bindet Wolfgang Welsch in seinen theoretischen Überlegungen zur Designpraxis viele Stränge dieses Kapitels zusammen und stützt Böhmes Konzeptionalisierung von ästhetischer Arbeit als das Machen von Atmosphären und damit gleichzeitig als die Herstellung von je eigenen Wirklichkeiten. Denn, wie Welsch deutlich macht: »Wirklichkeit ist eine Konstruktion, ist ein Ergebnis unserer Designtätigkeit.«[222] Er führt hier den Begriff des »Wirklichkeitsdesign« ein,[223] der sich direkt mit der »ästhetischen Arbeit« verbinden lässt: So verstehe ich in letzter Konsequenz die ästhetische Arbeit und damit das Machen von Atmosphären dezidiert als eine Form des Wirklichkeitsdesigns, die in verschiedensten Kontexten sichtbar wird. Und auch eine Verbindung zum Digitalen Spiel lässt sich auf Basis von Welschs Ausführungen herstellen. »Heute gilt generell für Wirklichkeit, was medial als solche angeboten wird«,[224] hält er fest, und es ist ja auch gerade eine These dieser

218 Wellbery 2010, S. 732.
219 Ebd.
220 Böhme 2001, S. 53.
221 Fuchs 2019, S. 128.
222 Welsch 2019, S. 127.
223 Ebd., S. 134.
224 Ebd., S. 129.

Arbeit, dass Digitale Spiele mit Hilfe der durch sie zugänglichen Atmosphären dazu in der Lage sind, besonders eindringliche Wirklichkeiten zu erschaffen.

Doch nun zurück zur ästhetischen Arbeit und den Personen, die diese betreiben: Böhme nennt diejenigen, die sich der ästhetischen Arbeit verpflichtet haben, »ästhetische Arbeiter«[225], ein Begriff, der sich zwar aus der ästhetischen Arbeit ableitet, den ich aber wie Weidinger eher als »recht unangenehme[n] Begriff« empfinde,[226] weil er nicht zuletzt in der Geschichtswissenschaft Konnotationen zum Arbeiter-Begriff (z. B. nach Karl Marx) nahelegt, die er aber nicht einlösen kann. Ich möchte die Diskussion an dieser Stelle durch die Einführung eines anderen Begriffs nun allerdings auch nicht unnötig verkomplizieren und werde mich daher weiterhin an den etablierten Begriffen der ästhetischen Arbeit und der ästhetischen Arbeiter bzw. der ästhetisch Arbeitenden orientieren.[227]

Ein großes Problem – zumindest für Atmosphärenforschende – liegt nun darin, dass das Wissen der ästhetisch Arbeitenden über die Herstellung von Raum- und Landschaftsarrangements zum Zwecke der Erzeugung atmosphärischer Potenziale »in der Regel implizit ist, tacit knowledge«,[228] sich also nur unter größerem Aufwand rekonstruieren bzw. fassen lässt. Landschaftsarchitekten wie Weidinger, die »das implizite Wissen des ›know-hows‹ der Entwerfer als ›know-what‹ explizit […] machen«,[229] sind hier eher die Ausnahme. Wenn es schließlich im analytischen Teil dieser Arbeit auch genau darum gehen wird, das Wissen der ästhetisch am Digitalen Spiel Arbeitenden in Form eines Atmosphärendiskurses explizit zu machen, dann gilt es im Hinterkopf zu behalten, dass »Begriffe wie Motiv, Thema, Intensität, Ausdruck, Anmutung, Stimmung oder Atmosphäre«[230] allesamt auf atmosphärische Potenziale in Digitalen Spielen verweisen können, weil in der Praxis in der Regel keine begriffliche Trennschärfe vorgelebt wird, die einem wissenschaftlichen Anspruch genügen würde.

Nachdem nun meine Auslegung des Atmosphärenbegriffs vorgestellt wurde und damit der erste Baustein der zur Betrachtung der Digitalen Spiele notwendigen Heuristik vorliegt, möchte ich noch einen Blick in den Bereich der Game Studies wagen und ausloten, ob und inwiefern bereits Auseinandersetzung mit dem atmosphärischen Potenzial Digitaler Spiele stattgefunden haben, auf denen ich aufbauen kann oder von denen ich mich abgrenzen muss.

---

225 Böhme 2013a, S. 35.
226 Weidinger 2014, S. 39.
227 Die genderneutrale Form erscheint mir angemessener, weil es natürlich nicht nur Männer sind, die ästhetische Arbeit betreiben und mir daran gelegen ist, dies auch nicht durch die männliche Form zu implizieren.
228 Böhme 2013a, S. 36.
229 Weidinger 2014, S. 21.
230 Ebd., S. 22.

7 Atmosphären in virtuellen Welten: ein Forschungsüberblick

Es lässt sich eine zögerliche Hinwendung der Game Studies in Richtung der Erforschung des Affektiven beobachten, die nicht zuletzt mit der rezenten Monografie »Playing with Feelings« der Medienwissenschaftlerin Aubrey Anable ihre Produktivität unter Beweis gestellt hat.[231] Obwohl hier Atmosphären nicht explizit thematisiert werden, spricht Anable doch von einem »in-between space«,[232] den sie als Widerstand gegen eine totale Subjektivierung der Spielerfahrung und gegen eine totale Objektivierung des Spiels als Text versteht. Stattdessen geht sie von einer Verbindung zwischen diesen beiden Polen aus, einem »slippery and intellectually fraught place in between«,[233] der sich gut als Atmosphäre operationalisieren ließe. Die Medienwissenschaftler Bernd Bösel und Sebastian Möring attestieren eine »auffallende Vernachlässigung der affektiven bzw. emotionalen Komponente von Computerspielen in den Game Studies«[234], eine Vernachlässigung, der solche Arbeiten wie die von Anable, aber auch die hier vorliegende nun entgegentreten.

In anderen Forschungsfeldern der Game Studies, die sich ebenfalls nicht explizit den Atmosphären widmen, zeigt sich meiner Meinung nach ein zunehmender Blick für etwas, das Journalist und Kulturwissenschaftler Christian Huberts und ich als handlungsentlastete Spielerfahrungen (»action-reduced experiences«)[235] bezeichnet haben. Medienwissenschaftler Espen Aarseth spricht beispielsweise auch von »*deludified* space«,[236] also von Spielräumen, die bewusst nicht mehr der Maxime der Handlungsmöglichkeiten des Spielenden unterworfen sind, sondern eher als Wahrnehmungsraum (»awareness space«)[237] zu denken sind. Aarseth macht diese Verknüpfung mit dem Atmosphärischen allerdings nicht explizit. Ähnliches gilt für die Arbeit des Philosophen und Medienwissenschaftlers Daniel Vella, der über das Phänomen des Bewohnens von Spielwelten (»dwelling«) schreibt und dabei betont, dass Praktiken von »settlement, stasis and domesticity« in den Game Studies bisher vernachlässigt wurden.[238] Diese Momente des Verweilens und Nicht-Handelns laden, so würde ich argumentieren, zum bewussten Wahrnehmen von Atmosphären ein. Medientheoretiker Alexander R. Galloway hat hier mit dem Konzept des »ambience acts«, also der lebendigen Aktivität der Spielwelt im Verhältnis zur zurückgefah-

231 Anable 2018.
232 Ebd., xiv.
233 Ebd.
234 Bösel/Möring 2018, S. 193.
235 Zimmermann/Huberts 2019, S. 37; siehe auch Zimmermann 2019b, S. 34–37.
236 Aarseth 2019, S. 135; Hv. i. O.
237 Zimmermann/Huberts 2019, S. 32.
238 Vella 2019, S. 148.

renen Spieler:innenhandlung, schon 2006 den Grundstein für solche Überlegungen gelegt.[239] Auf Basis dieses Konzeptes habe ich in meiner Masterarbeit[240] und zusammen mit Christian Huberts die Genrebezeichnung des »Ambience Action Games« entwickelt, die genau solche Spiele beschreibt, die eine bewusste Atmosphärenwahrnehmung nahelegen.[241] Auf Basis dieses Konzepts lässt sich dann auch die Spielwelt einer finanzstarken Blockbuster-Produktion wie Red Dead Redemption 2[242] als eine solche deuten, die Atmosphärenwahrnehmung nahelegt.[243]

In eine ähnliche Richtung geht auch Medienwissenschaftlerin Sonia Fizek mit ihrem jüngst vorgeschlagenen Konzept des »ambient play«.[244] Sie unterscheidet zwischen »operational ambience« und »affective ambience«.[245] Erstere Form, »the possibility to remove the human player from the gameplay loop«,[246] während das Spiel weiterhin aktiv ist, ist am ehesten mit dem »ambience act« nach Galloway zu vergleichen. Letztere Form wiederum »allows for the interpretation of ambience as both atmosphere and mood«,[247] d. h. mit »affective ambience« nähert sich Fizek am ehesten dem Verständnis von Atmosphären an, das in dieser Arbeit zugrunde gelegt wird. Insgesamt ist Fizek allerdings, wie sie auch selbst formuliert, eher an »ambience« als »possible mode of experience«[248] interessiert als an einer konkreten Annäherung an Atmosphärenproduktion, Atmosphärencharaktere oder Atmosphärendiskurse. Für sie geht es also eher um den konkreten *Akt der Atmosphärenwahrnehmung*, denn um die Atmosphären selbst. Sie sieht die (Wieder-)Entdeckung des atmosphärischen Potenzials Digitaler Spiele, das zunehmende Angebot an »ambient experiences«,[249] vor allem auch als Teil eines gesamtgesellschaftlichen Prozesses, einer »vision of slow and calm digital technology«[250] in einer immer schneller werdenden Welt. Für Fizek ist damit gerade die Breite an Erlebnissen relevant, die sie im Ambience-Begriff und mit ihrer Unterscheidung zwischen »affective ambience« und »operational ambience« erfasst sieht. Ich sehe das Potenzial, dass sich ihr Ansatz, der beispielsweise auch Mobile Games oder Idle Games einbezieht, und mein Ansatz, der sich detailliert mit den affektiven Anteilen in Form von Atmosphä-

239 Galloway 2006, S. 10 ff.
240 Zimmermann 2019n, S. 28–44.
241 Zimmermann/Huberts 2019.
242 Rockstar Studios/Rockstar Games 2018.
243 Zimmermann 2022a.
244 Fizek 2022a, S. 31–49.
245 Ebd., S. 49.
246 Ebd., S. 40.
247 Ebd., S. 49.
248 Ebd., S. 33.
249 Ebd., S. 31.
250 Ebd., S. 43.

ren auseinandersetzt, produktiv ergänzen könnten. Dass ›Ambience‹ allerdings, wie Fizek an anderer Stelle behauptet, »seems much more capacious a term than atmosphere«,[251] kann zumindest in Frage gestellt werden. Eher scheint sich im Lichte der bisherigen Ausführungen der traditionsreiche und vielgenutzte Atmosphärenbegriff als Oberbegriff für eine Vielzahl an anderen, verwandten Begriffen wie ›Stimmung‹ oder eben ›Ambience‹ anzubieten.[252]

Auch Medienwissenschaftler Jens Schröter beschäftigte sich jüngst mit der Bedeutung von ›Ambience‹, konkret allerdings mit dem wiederum etwas anders gelagerten »ambient«-Begriff. Er ordnet diesen – wie auch den Atmosphärenbegriff – spezifisch in eine Geschichte der Computergrafik ein. Hier zeigt sich zum einen, »dass ›ambient‹ in der Computergrafik eine fundamentalere Bedeutung hat als ›atmosphere‹ (und damit verwandte Termini)«.[253] Zum anderen – und das erscheint mir sehr auffällig – finden beide Begriffe nicht im Sinne eines phänomenologischen Atmosphärenbegriffs Verwendung, sondern werden an physikalische Phänomene rückgebunden, die computergrafisch darzustellen sind. »Ambient« ist hierbei sehr stark mit Fragen nach Lichtsimulation, konkret mit der »diffusen Interreflektion des Lichts in einer gegebenen Szene«,[254] verbunden, »atmosphere« bzw. »atmospheric« wiederum mit einer meteorologischen Semantik, also mit »all jene[n] Vorkommnisse[n] (wie Nebel, Wolken, Regen etc.), die Bestandteil der Atmosphäre der Erde sind«.[255] In diesem technologiegeschichtlichen Kontext zeigt sich eine deutlich andere Setzung des Atmosphärenbegriffs, die zwar gewiss mit einer Atmosphäre als Wahrnehmungseindruck zusammenhängt, allerdings nicht im Zuge dieser Verbindung verhandelt wird. Zumindest mit dem Bezug auf eine »Idee einer gezielten, ästhetischen Gestaltung von Bildern«,[256] den Schröter in seinem Fazit einbringt, ist dann aber doch ein Hinweis auf ästhetische Arbeit als Teil der Computergrafikgeschichte eingebracht.

Ebenfalls im zunehmend an Bedeutung gewinnenden Forschungsdiskurs um Klima-, Natur- und Umweltdarstellungen in Digitalen Spielen[257] finden sich Annäherungen an einen Atmosphärenbegriff im phänomenologischen Sinne. So bezeichnen Sebastian Möring und Medienökologin Brigit Schneider diese ästhetischen Atmosphären in Abgrenzung von der meteorologischen Atmosphäre als »*Atmosphäre II* bzw. *Atmosphäre als Kulisse*«.[258] Sie fassen hierunter eine »Ästhetik

251 Fizek 2022b, S. 131.
252 Siehe hierzu auch meine Ausführungen in Zimmermann 2022c.
253 Schröter 2018, S. 168.
254 Ebd., S. 171.
255 Ebd.
256 Ebd., S. 181.
257 Vgl. Zimmermann 2022b.
258 Möring/Schneider 2018, Hv. i. O.

des Klimas und Wetters als Kulisse, also Klimaphänomene wie Nebel, Sonnenuntergang, Regen und Wolken, die durchaus Klima darstellen, jedoch allein eine ästhetisch-stimmungsgebende Auswirkung [besitzen].«[259] Ohne dass in diese Richtung bisher intensivere Forschungsbemühungen in den Game Studies nachzuweisen wären, wird hier doch zumindest nahegelegt, dass sich ein Nachdenken über die Verbindung von meteorologischen und ästhetischen Atmosphären im Digitalen Spiel und damit auch eine Rückbesinnung auf den – bereits von mir skizzierten – Ursprung des ästhetischen Atmosphärenbegriffs lohnen könnte.[260]

Arbeiten, die sich explizit einer Atmosphärologie des Digitalen Spiels widmen, finden sich im englischsprachigen Raum nahezu keine. Informatiker Kurt Squire und Medienwissenschaftler Henry Jenkins widmeten schon 2002 dem »Atmospheric Design« drei knappe Absätze und hielten fest, dass »Game designers increasingly focus on the overall ›mood‹ or emotional color of their projects«, ohne hier aber ins Detail zu gehen.[261] Die Game Designer Mark Eyles und Dan Pinchbeck wiederum haben einen Versuch unternommen, ein »ambience in games schema« zu entwickeln.[262] Dem Modell fehlt allerdings eine grundlegende Definition des Gegenstandes der Atmosphären, sodass – auf Basis eines Alltagsverständnisses von Atmosphären – die Implikationen eines atmosphärischen Zugangs zu Digitalen Spielen unbeachtet bleiben. Als anregende These erweist sich, dass die beiden Autoren solchen Spielen, die sie als besonders atmosphärisch beschreiben, ein hohes Level an »ambiguity«, Mehrdeutigkeit, zuweisen.[263] Mehrdeutig seien demnach Spiele, die offen sind für verschiedene Spielhandlungen, d. h. ausgestattet mit mehr oder weniger offenen Regelstrukturen, die verschiedenen Spieler:innen mit je unterschiedlichen »level[s] of engagement«[264] die Möglichkeit bieten, nach eigenen Vorlieben zu spielen. Mehrdeutige Spiele würden es damit, so meine Deutung, beispielsweise ermöglichen, an Orten zu verweilen und sich bewusst mit den Atmosphären auseinanderzusetzen, während gleichzeitig auch ganz andere, beispielsweise stark handlungsbezogene Spielweisen möglich wären, die Atmosphärenwahrnehmung eher in den Hintergrund treten lassen. Diese Mehrdeutigkeit weist in die Richtung der bereits erwähnten Handlungsentlastung und des Unterschieds von Handlungsräumen zu Wahrnehmungsräumen. Es ist die Frage – und muss es auch besonders in der Analyse sein –, ob und inwiefern bestimmte Spiele ein bewusstes

259 Ebd.
260 Einen Versuch in diese Richtung macht Magdalena Leichter (2022). Auch die ebenfalls in diesem Unterkapitel vorgestellte Arbeit von Mathias Fuchs (2019) bewegt sich in eine vergleichbare Richtung.
261 Squire/Jenkins 2002, S. 75.
262 Eyles/Pinchbeck 2011, S. 7.
263 Ebd., S. 9.
264 Ebd.

Wahrnehmen von Atmosphären forcieren bzw. zumindest die Möglichkeit dazu geben, sich zu diesen Atmosphären zu positionieren. Spiele, die verschiedene Wahrnehmungshaltungen – je nach Spieler:innentyp – ermöglichen, könnten dann als in diesem Sinne mehrdeutig beschrieben werden.

Zuletzt sei im Rahmen einer Standortbestimmung der englischsprachigen Forschung zu Atmosphären des Digitalen Spiels nicht unterschlagen, dass die Film- und Medienwissenschaftler:innen Jimena Aguilar Rodríguez, Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus, Curtis Lee Maughan, Su-Jin Song, Miruna Vozaru und ich im Rahmen des Young Academics Workshop der Konferenz *Clash of Realities* (Köln) im Oktober 2022 einen Sammelband veröffentlicht haben, der sich dezidiert mit diesem Thema beschäftigt und damit einen Beitrag zur Entwicklung einer Atmosphärologie des Digitalen Spiels leistet.[265]

Im deutschsprachigen Raum wiederum beschränkt sich die Forschung zu Atmosphären in Digitalen Spielen ebenfalls auf wenige Veröffentlichungen.[266] 2010 gingen Medientheoretiker Markus Rautzenberg[267] und Theaterwissenschaftler Andreas Wolfsteiner[268] im Band »See? I'm Real …« auf die Atmosphären des Horrorspiels SILENT HILL 2[269] ein, ohne hier den Atmosphärenbegriff nennenswert an Digitale Spiele anzupassen.

Wegweisend bleibt der Sammelband »Zwischen|Welten« von Christian Huberts und Sebastian Standke aus dem Jahr 2014,[270] der Aufsätze sammelt, die sich dezidiert mit Atmosphären im Kontext des Digitalen Spiels beschäftigen. Viele Aufsätze in diesem Band leiden allerdings darunter, dass eine Atmosphärologie des Digitalen Spiels fehlt, die das Konzept von Böhme – auf das sich nahezu alle Autor:innen in diesem Band beziehen – überhaupt erst an die Besonderheiten des Digitalen Spiels anpasst. Allzu oft wird daher auch hier ein Alltagsverständnis von Atmosphären zugrunde gelegt, was den Ertrag vieler Beiträge beschränkt.

---

265 Vgl. Aguilar Rodríguez et al. 2022.

266 Der Medienpädagoge Jürgen Fritz, der schon seit dem ausgehenden 20. Jahrhundert zum Digitalen Spiel forscht, allerdings weder Erkenntnisse der Game Studies wahrzunehmen noch von Forschenden aus den Game Studies in signifikanter Breite rezipiert zu werden scheint, geht in einer seiner jüngsten Veröffentlichung, »Wahrnehmung und Spiel« (2018), beispielsweise überhaupt nicht auf die Rolle des Atmosphärischen im Digitalen Spiel ein. Der Begriff »Atmosphäre« fällt nur als Beschreibung von kommunikativen Situationen (»Wie war die Atmosphäre im Spielleiterteam?«, S. 234) und wird nicht weiter ausgeführt. Da Fritz ein sehr stark (spiel-)handlungsbasiertes Konzept der »strukturellen Kopplung« (S. 334 ff.) vorstellt, ist es allerdings auch kaum verwunderlich, dass Atmosphären hier keine Berücksichtigung finden.

267 Rautzenberg 2010.

268 Wolfsteiner 2010.

269 Team Silent/Konami 2001.

270 Huberts/Standke 2014.

Hervorzuheben sind allerdings jene Texte, die sich explizit an dieser Verbindung von Digitalem Spiel und Atmosphären abarbeiten. In diesen Beiträgen wird die Problematik einer Atmosphärologie des Digitalen Spiels betont statt verschwiegen, d. h. die Autor:innen bemühen sich darum, den Atmosphärenbegriff für eine Analyse Digitaler Spiele zu adaptieren. Robert Baumgartner, der richtigerweise anmerkt, »dass die Anwendung des Böhme'schen Atmosphärenbegriffs auf ein interaktives audiovisuelles Medium wie das Computerspiel nicht ohne zahlreiche kritische Reflexionen, Feinjustierungen und Adaptionen der ursprünglichen Theorie möglich ist«,[271] stellt wichtige Überlegungen dazu an, wie Spieler:innen in Digitalen Spielen mit Orten in Kontakt kommen. Er spricht von »Ankunftssituationen«,[272] die in Spielen sehr oft auftreten, weil Spieler:innen häufig durch ausufernde Spielwelten reisen und dabei verschiedene Örtlichkeiten erreichen. In einer jüngeren Veröffentlichung, auf die ich weiter unten noch detailliert eingehe, spricht er ebenfalls von »›Ankunft‹ in der empirischen Spielsimulation«,[273] bringt allerdings noch eine wichtige Ergänzung ein. So merkt er an, dass auch »(audiovisuell ausgestaltete) Startbildschirme und Spielmenüs« oder »non-interaktive Filmsequenz[en]« als solche Ankunftssituationen gelten können, dass ein Ankommen also schon stattfindet, bevor Spieler:innen überhaupt in der Spielwelt handeln können.[274]

Er schärft damit den Blick dafür, dass das Digitale Spiel ein Medium ist, das – über die Ankunftssituationen – Spieler:innen einem Erst- und Totaleindruck aussetzt, der sich als Atmosphäre aufdrängt und diesbezüglich von den Entwickler:innen gestaltet werden kann. Gleichzeitig weist Baumgartner darauf hin, dass es »atmosphärische ›Abnutzungserscheinungen‹« in Spielen gebe,[275] da Spielwelten schlussendlich natürlich trotzdem begrenzt sind und von Spieler:innen häufig verlangt wird, Orte immer wieder aufzusuchen:

»Mit der wiederholten Ankunft verschwindet bei Spielern zunehmend die unmittelbare und unreflektierte Wahrnehmungshaltung, die die Grundvoraussetzung für das Spüren von Atmosphären darstellt. Stattdessen treten immer mehr reflektierte und von spielmechanischen Überlegungen angetriebene Denkvorgänge in den Vordergrund …«[276]

Die Wiederholung als Grundprinzip des Digitalen Spiels muss also zwangsläufig in eine Atmosphärentheorie des Digitalen Spiels Einzug halten. Widersprechen würde ich Baumgartner allerdings, wenn er behauptet, dass eine »unmittelbare und unreflektierte Wahrnehmungshaltung […] die Grundvo-

271 Baumgartner 2014, S. 106.
272 Ebd.
273 Baumgartner 2021, S. 242.
274 Ebd.
275 Baumgartner 2014, S. 95.
276 Ebd., S. 96–97.

raussetzung für das Spüren von Atmosphären darstellt«, denn damit verkennt er, dass es zwei grundsätzlich verschiedene Arten gibt, mit Atmosphären in Kontakt zu kommen. Die unbewusste, präreflexive – diese verliert mit zunehmender Routine in einem Spiel an Bedeutung –, aber auch die bewusste, reflexive Haltung, die es Spieler:innen ermöglicht, sich aktiv zu Atmosphären zu positionieren und sie auf Erzeugende zu vereinzeln.

Medienwissenschaftler und Kunsthistoriker Marc Bonner wiederum nahm im selben Band schon vorweg, dass sich der leibliche Raum in virtuelle Spielwelten ausweiten kann, sodass von einer »leibliche[n] respektive sinnliche[n] Erfahrung in gestimmten Räumen im Sinne Böhmes« ausgegangen werden kann.[277] Hiermit hat er ganz entscheidend meine Ausführungen zu diesem Komplex in dieser Arbeit angeregt. So werde ich in Kapitel B/III/3.1 argumentieren, dass sich der leibliche Raum über die zweidimensionale Bildebene des Fernsehers oder Monitors hinaus und damit in die simulierte, dreidimensionale Spielwelt hinein ausdehnen kann.

Hervorheben möchte ich zuletzt noch den Beitrag von Medienwissenschaftler Philipp Bojahr, der bereits auf die Zeitlichkeit von Atmosphärenwahrnehmung verweist und andeutet, dass es verschiedene Wahrnehmungsphasen gibt. So spricht er davon, dass »der Spieler bei der Einführung einer spielräumlichen Umwelt diese zunächst atmosphärisch [spürt], sich jedoch im Spielen sogleich durch die Notwendigkeit der zielgerichteten Identifikation der spielrelevanten Faktoren [distanziert].«[278] Was Bojahr hier noch andeutet, habe ich durch die Unterscheidung zwischen präreflexiver und reflexiver Atmosphärenwahrnehmung, zwischen Situation und Konstellation gefasst.

Darüber hinaus weist Bojahr zurecht darauf hin, dass Digitale Spiele ein »hochkomplexes – und daher störanfälliges – Medium« sind, das erheblich vom »Spieler als schwer berechenbare Größe« beeinflusst wird.[279] Er unterstreicht hiermit, dass ein Verständnis von Atmosphären als deterministisches Phänomen – welches sowieso falsch ist – noch einmal ganz besonders beim Digitalen Spiel an seine Grenzen stößt. Er betont, dass es in Digitalen Spielen alles andere als unwahrscheinlich ist, dass Atmosphären durch »aisthetische Störungen« wie »im Hinblick auf Sinnesmodalitäten klassifizierte Dysfunktionen […] – also vor allem Sound- und Grafikfehler [–]«[280] beeinflusst werden.[281] Er geht hier noch einen Schritt weiter und merkt richtigerweise an, dass Atmosphären hierdurch

277 Bonner 2014b, S. 211.

278 Bojahr 2014, S. 274.

279 Ebd., S. 267.

280 Ebd., S. 280.

281 Siehe hierzu auch Baumgartner, der sich ebenfalls auf Bojahr bezieht: »[D]urch die komplexe technische Funktionsweise des Mediums – das Mensch, komplexe Software und Hardware in unzähligen möglichen Konfigurationen verbinden muss – sind unstruktu-

nicht verschwinden, sondern dass sich die Haltung der Spieler:innen zu diesen Atmosphären verändert, »da die Störung das im Gameplay unmittelbare Verhältnis zum virtuellen Spielraum aufbricht und die Unterscheidung zwischen der medialen Spielsituation und dem außerhalb liegenden Raum in der Wahrnehmung ›wirklich‹ wird«.[282] Spielende werden also gezwungen, sich aktiv und bewusst zu diesen Atmosphären zu positionieren und dieser Positionierung halten diese Atmosphären dann dahingehend oft nicht stand, dass sie als unwirklich identifiziert werden. Gleichzeitig ist es aber auch möglich – auch das betont Bojahr –, dass ganz spezifische Atmosphären entstehen, nämlich »Atmosphären der Störung«, die »auch im Bereich des Spieldesigns auf vielfältige, mitunter sehr spezielle Weise zur Beeinflussung der Spielwahrnehmung eingesetzt werden.«[283] Dies ist entscheidend: Bojahr macht hier darauf aufmerksam, dass es durchaus intendiert sein kann, dass Atmosphären gestört werden – er spricht hier auch von »intendierte[r] Störung«[284] –, wenn Entwickler:innen bewusst zum Ziel haben, dass sich Spieler:innen aktiv zu einer Atmosphäre positionieren. Die Regel ist, wie Bojahr auch noch einmal betont, dass das Spiel seine »Gemachtheit« (Rolf Nohr, siehe Kapitel B/III/2) zu verschleiern sucht, doch es gibt diese Ausnahmen:

»Der in dieser Art konventionalisierte Gebrauch von Störungs-Konstituenten, in den die intendierten Störungen münden, kann als ›unanimes‹ Stören verstanden werden, da dem Spieler die Nutzung des wahrgenommenen Phänomens ›klar‹ wird und er sie folglich ›einvernehmlich‹ rezipiert.«[285]

Ich halte es für ungeheuer produktiv, ein Spiel immer auch dahingehend zu befragen, ob dessen Entwickler:innen an bestimmten Stellen – und aus welchen Gründen – auf eine Form »unanimen Störens« zurückgreifen.

Jüngst hat Mathias Fuchs seine Monografie »Phantasmal Spaces« vorgelegt, in welcher er transmedial wirkmächtige Räume definiert, also solche Räume, die mit ähnlichen Charakteristika in Film, Literatur, Digitalem Spiel und anderen Medien auftreten, und diese als »Phantasmal Spaces« bezeichnet.[286] Interessant ist hierbei, dass er diesen Phantasmal Spaces explizit zuschreibt, dass sie »much more than a set of semiotic references« beinhalten würden. Sie seien vielmehr »rich with atmospheric content.«[287] Hiermit unterstreicht er besonders die Diskursivität und die gesellschaftliche Einbettung von Atmosphären, da er sie in einen transmedialen und mediengeschichtlichen Kontext stellt. So

---

rierte und (aus rezeptionstheoretischer Sicht) unproduktive ›Unfälle‹ kaum vermeidbar« (2021, S. 293).

282 Bojahr 2014, S. 279.

283 Ebd., S. 268.

284 Ebd., S. 286.

285 Ebd., S. 288.

286 Vgl. Fuchs 2019, S. 97.

287 Ebd., S. 127.

schreibt er: »Phantasmal spaces are tuned spaces filled to the brim with atmosphere. They are framed within cultural legacy and anchored on deep historic roots.«[288] Obwohl er Atmosphären nicht in den Fokus seiner Arbeit stellt, scheint er wie ich daran interessiert zu sein, Atmosphärendiskurse aufzudecken. Während er allerdings nicht von den Spielen, sondern von situativen Arrangements wie »The Road«, »The Ruin« oder »The Cloud« ausgeht,[289] sich also vom Allgemeinen zum Spezifischen bewegt, verfahre ich genau andersherum, gehe vom Spezifischen der jeweiligen Spiele hin zum Allgemeinen der (übergreifend) identifizierbaren Atmosphärencharaktere, um Erkenntnisse über das Phänomen der Atmosphäre zu gewinnen.

Kommunikationswissenschaftler Mario Donick widmet in »Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können« dem Bereich »Wahrnehmung« ein eigenes Kapitel und bezieht sich ganz explizit auf die Konzepte *Atmosphäre* und *Leib*.[290] Seine Ausführungen bleiben dabei allerdings recht oberflächlich, nicht zuletzt, weil er sich kaum mit bestehender Forschung zum Thema auseinandersetzt. So konstatiert er zwar, dass »[f]ür die Erforschung von Computerspielen […] derzeit der Philosoph Gernot Böhme [besonders relevant ist], auf den in diesem Zusammenhang häufig verwiesen wird«,[291] bezieht sich allerdings nur einmalig auf eine ältere Veröffentlichung von Böhme. Dafür wählt Donick einen anderen Weg als ich in dieser Arbeit, indem er nicht Böhmes, sondern Schmitz' Atmosphärenbegriff für die Betrachtung Digitaler Spiele adaptiert. Für ihn spielen beispielsweise die prominent in Schmitz' Leibkonzept genutzten Begriffe »Einleibung«[292] und »Ausleibung«[293] eine zentrale Rolle. Er hält fest: »Wenn wir nun Computerspiele spielen, kann es zu den eben beschrieben leiblichen Regungen kommen.«[294] Bewusst habe ich mich in dieser Arbeit gegen die Verwendung dieser Begriffe entschieden, nicht aber, weil ich sie grundsätzlich nicht für produktiv halte – Donick zeigt ja, wenn auch recht kursorisch, dass sie produktiv zur Beschreibung atmosphärischen Erlebens genutzt werden können. Vielmehr scheint mir das Schmitz'sche Leibkonzept im Sinne einer Rezeptionsästhetik weniger kompatibel mit etablierten Theorien der Geschichts- und Medienwissenschaft als das Atmosphärenkonzept Böhmes, das in Richtung einer Produktionsästhetik weiterentwickelt wurde (siehe Kapitel B/I/6). Möglicherweise ließen sich in einem nächsten Schritt solche Begriffe wie »Einleibung« und »Ausleibung« dennoch produktiv mit der hier vorgestell-

288 Fuchs 2019, S. 129.
289 Ebd., S. 11, S. 27, S. 53.
290 Vgl. Donick 2020, S. 53–66.
291 Ebd., S. 58.
292 Siehe z. B. Schmitz 2014, S. 116.
293 Siehe z. B. Schmitz 2014, S. 133.
294 Donick 2020, S. 61.

ten Heuristik verbinden. Richtig und wichtig ist Donicks Einschätzung zum Wechselspiel von Situation und Konstellation im atmosphärischen Erleben, auf das ich weiter oben bereits eingegangen bin. Donick erkennt:

> »Aus phänomenologischer Perspektive (wenn man von unserer Wahrnehmung ausgeht) kann man dann von gelungener Immersion sprechen, wenn wir die Einzelteile, die uns das Medium präsentiert, nicht mehr als Teile wahrnehmen, die irgendwie zusammengestellt sind (der Philosoph Hermann Schmitz würde von «Konstellationen» sprechen), sondern wir uns im Zusammenhang einer umfassenderen «Situation» finden.«[295]

Damit ist die Ganzheitlichkeit des atmosphärischen Erlebens erneut unterstrichen, die sich phänomenologisch als Situation in Abgrenzung zur – analytisch produktiven – Konstellation fassen lässt.[296]

Robert Baumgartner, der – wie eben erläutert – einen produktiven Aufschlag zur Schärfung des Atmosphärenbegriffs mit seinen »Ankunftssituationen« gemacht hat, kann mittlerweile als Kritiker des Atmosphärenbegriffs gelten. So beschäftigt er sich zwar in seiner jüngst veröffentlichten Dissertation mit »sinnliche[r], sensomotorisch geprägte[r] Welterfahrung«,[297] nähert sich allerdings besonders aus sprach- und literaturwissenschaftlicher bzw. narratologischer Perspektive an »[d]ie Wirkungsästhetik von Computerspielwelten« an.[298] Anstelle des Atmosphärenbegriffs, den er als »extrem schwammig«[299] oder als »Hilfsbegriff«[300] kritisiert, tritt das aus der Sprachwissenschaft übernommene »Isotopie- und Allotopiekonzept«, das, so Baumgartner, »es möglich [macht], typische Formen des Zusammen- (Isotopie) und Gegeneinanderwirkens (Allotopie) der unterschiedlichsten Vermittlungswerkzeuge und auch ihre Auswirkungen auf das resultierende (mentale) Weltmodell bei RezipientInnen auf der Theorie-Ebene zu erfassen.«[301] Baumgartner hat das Atmosphärenkonzept zur »Überwindung phänomenologischer Wissensgrenzen«[302] hinter sich gelassen und beschäftigt sich in seiner Arbeit vor allem mit dem, was »die Konstruktion eines komplexeren Weltmodells über die konkrete Ort- und Zeitkonstellation

---

295 Donick 2020, S. 64–65.
296 Siehe meine Überlegungen zur Konstellationsanalyse bzw. »constellation analysis« (Zimmermann 2021a, S. 28).
297 Baumgartner, 2021, S. 374.
298 Baumgartner 2021.
299 Ebd., S. 240.
300 Ebd., S. 375.
301 Ebd., S. XIV.
302 Ebd., S. 33.

der aktuellen leiblichen Präsenz hinaus ermöglicht«.[303] Für mich wiederum steht genau diese leibliche Präsenz mittels Atmosphären im Vordergrund, während Baumgartner die Bedeutung »einer sozial konstruierten symbolischen Welt« betont.[304] Eigentlich scheint mir der Ansatz Baumgartners eine Auseinandersetzung mit den Atmosphären Digitaler Spiele nicht zu ersetzen – auch wenn er dies suggeriert –, sondern vielmehr zu ergänzen. Er bezieht sich zwar auf »unbewusste körperlicher Wahrnehmungs- und Kognitionsprozesse«,[305] erkennt allerdings nicht, dass der Atmosphärenbegriff hier sein Konzept bereichern statt behindern könnte. Er leitet ausführlich – noch deutlich ausführlicher als ich – den Leib-Begriff her, verbindet diesen allerdings nicht mit den Atmosphären.[306] Stattdessen macht er sich im Grunde dessen schuldig, was Kerz als »Überbetonung der Textualität«[307] oder was Böhme als ein (Miss-)Verständnis der Welt als »eine Welt von Zeichen«, die in eine »Welt von Bedeutungen« zu transformieren wäre,[308] kritisiert. Zu dieser grundlegenden Kritik von Neuer Phänomenologie und Neuer Ästhetik hatte ich mich oben schon ausführlich geäußert (siehe Kapitel B/I/1 und B/I/2). Denn Baumgartner spricht zwar von einer »sinnlich-affektiven Kopplung«,[309] setzt diese aber grundsätzlich mit »Zeichen- und Mediensysteme[n]« in Verbindung.[310] Im Zusammenspiel würde ein »sonst nur leiblicher Erfahrung vorbehaltene[r] Modus der Welterfahrung« möglich werden.[311] Hier unterscheidet sich mein Ansatz grundlegend von Baumgartner, denn seine Ausführungen suggerieren, Digitale Spiele würden durch ihr als Iso- und Allotopien gefasstes Zusammenspiel von Zeichen und Sinnlichkeit *so etwas wie* leibliche Erfahrung ermöglichen. Zu dieser Einschätzung, Digitale Spiele würden leibliche Erfahrung im Grunde nur simulieren, kommt Baumgartner vermutlich, weil er den unbewussten, präreflexiven, vorsinnlichen Anteil der Atmosphärenwahrnehmung übersieht bzw. ihm keine größere Bedeutung zumisst. Baumgartner geht es dezidiert um das »Vermittlungspotenzial des Computerspiels«,[312] doch das Phänomen der Atmosphäre als Wert an sich findet hier keinen Platz. Ich halte Baumgartners Ansatz dahingehend zwar für eine interessante theoretische Annäherung daran, wie Leibwahrnehmung mit Wissensbeständen verknüpft wird, sehe hier aber gerade diese Leibwahrnehmung

303 Baumgartner 2021, S. 374.
304 Ebd.
305 Ebd., S. 1.
306 Vgl. Ebd., S. 1–31.
307 Kerz 2017, S. 31.
308 Böhme 2001, S. 153.
309 Baumgartner 2021, S. 373.
310 Ebd.
311 Ebd.
312 Ebd., S. XVII.

als Atmosphärenwahrnehmung nicht ausreichend gewürdigt. Auch betont Baumgartner, dass er sich für eine »primär rezeptionsästhetische Perspektive«[313] entschieden hat, wodurch allerdings Entwickler:innenperspektiven zu kurz kommen, obwohl diese meiner Einschätzung nach auch Teil der »komplexe[n] Medienästhetik«[314] sein müssten, die Baumgartner herausarbeiten möchte. Gerade durch die Einbindung einer produktionsästhetischen Perspektive wird es möglich – wie ich in dieser Arbeit zeige –, die »Wirkungen, die nur teilweise oder überhaupt nicht vom Bewusstsein erfasst werden können und«, wie Baumgartner erneut kritisiert, »von der Wissenschaft bislang nur behelfsmäßig unter Begriffen wie ›Atmosphärizität‹ verhandelt wurden«,[315] zu erfassen. Obwohl ich mich nun sehr ausführlich und auch kritisch zum Ansatz Baumgartner positioniert habe – auch weil sein Ansatz, »Weltangebote«[316] des Digitalen Spiels herauszuarbeiten, mit meinem Ansatz durchaus Gemeinsamkeiten aufweist –, sehe ich hier, um das noch einmal zu betonen, keineswegs eine Unvereinbarkeit, sondern bin gespannt, ob und wie in Zukunft möglicherweise unsere beiden Ansätze zusammengedacht werden könnten.

Zuletzt möchte ich nun noch auf Gernot Böhme selbst zu sprechen kommen, dessen Atmosphärentheorie und Neue Ästhetik dieser Arbeit zugrunde liegt. Böhme hat sich meines Wissens nur in einem Aufsatz zum Digitalen Spiel geäußert.[317] Hier betont er noch einmal besonders den Unterschied zwischen Realität und Wirklichkeit bzw. »*reality*« und »*actuality*«,[318] der essenziell ist, um das Digitale Spiel als Medium zu beschreiben, das mittels seiner Atmosphären eindringliche Wirklichkeit herzustellen imstande ist. Böhme betont außerdem, dass »Darstellungsräume, wie etwa Filme, Computerspiele und dergleichen«[319] zunehmend eine »Hybridisierung von leiblichem Raum und Darstellungsraum« anstreben.[320] Er bringt dies hier in Verbindung mit dem Konzept der Immersion, das er als das Phänomen beschreibt, »einen Darstellungsraum als Raum leiblicher Anwesenheit zu erfahren«.[321] Damit stützt Böhme meine ausführlicher in Kapitel B/III/3.1 vorgestellten Überlegungen dazu, dass sich der leibliche Raum auch in die Spielwelten hinaus ausdehnen kann und kommt dabei sogar auf den Avatar als Mittel einer solchen Hybridisierung von Raumarten zu

313 Baumgartner 2021, S. 373.
314 Ebd.
315 Ebd., S. 373–374.
316 Ebd., S. 374.
317 Böhme 2013b.
318 Ebd., S. 19, Hv. i. O.
319 Ebd., S. 20.
320 Ebd.
321 Ebd.

sprechen.[322] Schließlich attestiert Böhme, dass es – im Angesicht der Tatsache, dass Medien wie das Digitale Spiel Wirklichkeit herstellen – aus phänomenologischer Sicht nicht angebracht ist, von virtueller Realität zu sprechen, »denn auch wenn Bildräume zum Raum räumlicher Anwesenheit werden, so werden dennoch darin nicht Dinge, also Realitäten, erfahren, sondern die Wirklichkeit von Bildern.«[323] Er kommt daher zum Schluss – und hierin möchte ich Böhme im weiteren Verlauf dieser Arbeit folgen –, dass im Kontext des Digitalen Spiels stattdessen von »*virtuelle[r] Wirklichkeit*« die Rede sein müsste.[324]

322 Vgl. Böhme 2013b, S. 20. Deplatziert wirkt an dieser Stelle Böhmes Anmerkung zur »Gefahr der Spielsucht« (ebd.).

323 Ebd.

324 Ebd.

II Authentizitäten, Gefühle und Erlebnisse

1 Authentizitätsbedürfnisse in der Spätmoderne

Atmosphären sind kein Selbstzweck. Zumindest möchte ich sie im Rahmen der Heuristik, die ich hier entwickle, nicht so verstehen. Als Phänomen, das sich als Relation zwischen wahrnehmenden Subjekten und als räumliche Konstellationen fassbaren Objekten beschreiben lässt, können Atmosphären als etwas Gemachtes, als etwas von ästhetisch Arbeitenden Hergestelltes operationalisiert werden. Ich unterstelle eine Intentionalität sowohl in der Herstellung bestimmter Atmosphären wie auch in der Wahrnehmung dieser Atmosphären, in dem Sinne, dass ästhetisch Arbeitende bestimmte Ziele verfolgen, die sie mit Hilfe von Atmosphären erreichen können, wie auch Wahrnehmende bestimmte Bedürfnisse im Kontakt mit Atmosphären befriedigen wollen. Diese Prämisse erlaubt es mir, die von mir phänomenologisch gefassten Atmosphären mit der geschichtswissenschaftlichen Stoßrichtung meiner Arbeit produktiv zu verbinden. In drei Schritten soll diese Verbindung in diesem Kapitel geleistet werden. Erstens werde ich argumentieren, dass in der gegenwärtigen Geschichtskultur von erheblichen Authentizitätsbedürfnissen auszugehen ist, die sich mit zunehmender Unsicherheit und Zukunftsangst des spätmodernen Individuums erklären lassen. Zweitens werde ich ausführen, dass sich als Reaktion gesellschaftlicher Akteur:innen auf diese gesteigerten Authentizitätsbedürfnisse eine Dominanz emotionalisierender und erlebnisorientierter Geschichtsangebote identifizieren lässt, zu denen ich neben klassischerweise dort verorteten Geschichtsformen wie Reenactment oder Living History auch Digitale Spiele zählen möchte. Drittens werde ich argumentieren, dass sich der Atmosphärenbegriff produktiv nutzen lässt, um zu beschreiben, wie es diesen Erlebnisangeboten gelingt, Authentizitätsbedürfnisse zu befriedigen, nämlich indem Authentizitätsgefühle im Kontakt mit Vergangenheitsatmosphären in den wahrnehmenden Subjekten hervorgerufen werden.

Der Medientheoretiker und Soziologe Jean Baudrillard zeichnet in »Simulacra & Simulation« ein wenig optimistisches Bild der Spätmoderne.[325] Die

325 Ich möchte im Rahmen dieser Arbeit den Begriff der Spätmoderne nutzen, um unseren gegenwärtigen »historischen Ort« (Rüsen 2016) zu benennen, ohne mich damit aller-

Omnipräsenz der Simulacra, »substituting the signs of the real for the real«[326], stelle den Realitätsstatus einer zunehmend medialisierten Welt in Frage. Baudrillard attestiert, dass sich eine »implosion of the medium and of the real«[327] beobachten lasse, die dazu führe, dass wir uns mittlerweile kaum noch in einer Welt des Realen, sondern vielmehr in einem »hyperreal nebula«[328] bewegen würden. Hyperreal meint hier, dass mediale Repräsentationen nur noch die Illusion erzeugen würden, wirklich Repräsentationen zu sein, allerdings auf nichts Reales mehr verweisen würden, sondern nur noch auf sich selbst, »a real without origin or reality«[329]. Produktiv ist es hier, den ausführlich hergeleiteten Begriff der ›Wirklichkeit‹ erneut einzubringen. Wie Böhme schildert, ist »[d]ie Wirklichkeit eben nicht bloß die Wirklichkeit des Realen, sondern […] ein Feld von eigenem Gewicht«.[330] Genau auf diese Produktion von Wirklichkeiten ohne Realitätsentsprechung scheint auch Baudrillard mit seinen Simulacra abzuheben. Mitzunehmen als Kern der Thesen Baudrillards ist dann, dass zuvor als gegeben hingenommene Realitätskonzepte in Frage gestellt werden, weil sich in der Spätmoderne Wirklichkeiten zunehmend von Realitäten abzulösen beginnen. Dem Anthropologen Dean MacCannell folgend ist die aus dieser Ablösung folgende Unsicherheit gar ein essenzieller Teil eines »spirit of modernity«[331]. Was daraus für das Individuum folgt, das in dieser Spätmoderne seinen Platz fin-

---

dings bewusst gegen den Begriff der Postmoderne stellen zu wollen. Es lässt sich kaum von Einigkeit sprechen bezüglich einer Antwort auf die Frage, ob ›Postmoderne‹ denn nun nur ein Sammelbegriff für bestimmte Forschungsrichtungen oder gar ein adäquater Epochenbegriff sein mag. Jörn Rüsen (2016) kritisiert beispielsweise eine »Inflation der ›Post-s‹« und sieht in der steten Betonung einer »zeitliche[n] Negation« vor allem den Verlust des »historischen Boden[s]«. Auch Utz Riese (2010) attestiert einen »performative[n] Selbstwiderspruch« (S. 4), da im Begriff ›Postmoderne‹ zugleich eine Bestimmung einer ›neuen‹ historischen Zeit wie auch der »Anspruch auf Einebnung historischer Zeiten« (S. 4) mitschwinge. Gleichzeitig hält er die »Vermutung einer Epochenzäsur« (S. 4), die im Begriff ausgedrückt ist, für plausibel, da er einen »Umbruch der Verhaltensweisen, der Stile, der lebensweltlichen Bedeutungssetzungen« (S. 3) erkennt, der nicht zuletzt untrennbar mit einem »Eindringen von Virtualität in den Alltag« (S. 3) verbunden ist. Ich möchte mich in dieser Debatte nicht abschließend positionieren und sehe auch keinen unmittelbaren Gewinn für meine Arbeit in einer detaillierten Auseinandersetzung mit dem Für und Wider dieser Begrifflichkeiten. Für meine Zwecke ist es ausreichend, hier mit dem Begriff ›Spätmoderne‹ einen groben Zeitabschnitt zu beschreiben, der von der jüngeren Vergangenheit des ausgehenden 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart reicht.

326 Baudrillard 1994, S. 2.

327 Ebd., S. 82.

328 Ebd.

329 Ebd., S. 1.

330 Böhme 2001, S. 160.

331 MacCannell 1999, S. 3.

den muss, ist eine spezifische »Subjektformation der Gegenwart«[332], die sich als mannigfaltige Herausforderungen für eben dieses Individuum beschreiben lässt.

Dieser Argumentation folgend, ist Unsicherheit für das Individuum der Spätmoderne der *modus operandi* der eigenen Lebensführung. Dem unklaren Realitätsstatus medialisierter und distanziert rezipierter Informationen, der sich durch digitale Praktiken in den letzten Jahrzehnten noch weiter verstärkt hat,[333] kann das Individuum nicht aus einer gefestigten Position heraus begegnen. Die Gefahr biographischen Scheiterns[334] schwebt ständig drohend über dem Individuum, dem die Ankerpunkte verlustig zu gehen scheinen. Wie es der Soziologe Zygmunt Bauman postuliert, habe es der Staat versäumt, seinen ihm angestammten Pflichten nachzukommen und die so dringend benötigten Ankerpunkte bereitzustellen. Stattdessen tue er sich vor allem dadurch hervor, dass er sich des »Outsourcing regulatorischer Aufgaben und Legitimationen demokratischer Staatsorgane an die Launen des Marktes«[335] befleißige und dadurch das Individuum in dieser brenzligen Lage »dazu zwingt, die Probleme des Lebens allein mit Hilfe seiner eigenen (zumeist krass inadäquaten) Ressourcen zu bewältigen«[336]. Auch Hans Ulrich Gumbrecht schließt sich dieser »kulturkritische[n] Entfremdungserzählung«[337] an. Er spricht davon, dass »risk calculation« an die Stelle von »prognostication« getreten sei,[338] und dass für viele Menschen die Zukunft unzugänglich, weil unsicher erscheine.[339] Der Blick in die Zukunft sei in der Spätmoderne allzu oft mit Sorgen verbunden, weil – wie der Historiker Achim Landwehr nahelegt – »Modernisierungstheorien obsolet geworden sind«.[340] Dort also, wo sich eine Besserung der Zustände verbergen könnte, bleibt neben Existenzängsten kaum noch Platz.[341] »Die Straße nach Morgen wird zum düsteren Pfad des Niedergangs und Verfalls«,[342] fasst auch

332 Lamla 2009, S. 330.
333 Vgl. Kerz 2017, S. 34.
334 Vgl. Lamla 2009, S. 328.
335 Bauman 2017, S. 56.
336 Ebd.
337 Sabrow/Saupe 2016, S. 17.
338 Gumbrecht 2004, S. 120.
339 Vgl. ebd.
340 Landwehr 2016, S. 39.
341 Dazu Baumgartner, spezifisch auf die Corona-Pandemie bezugnehmend: »Die Primärwelt erscheint angesichts bis vor einem Jahr undenkbar erscheinender Entwicklungen sozialer, politischer und wirtschaftlicher Art für das Individuum noch schwerer antizipier- und veränderbar, und so bleibt einer der einfachsten Wege, generell, aber besonders auch in Zeiten von Lockdowns und sozialer Isolation mit der zunehmenden Kontingenz umzugehen, der über den Umgang mit Medien – wenn auch nur temporär und innerhalb einer immersiven Rezeptionssituation.« (2021, S. 364).
342 Bauman 2017, S. 15.

Bauman diese Geisteshaltung zusammen. »[T]he future is blocked«,[343] betont Gumbrecht, und spricht stattdessen von einer »broad present«,[344] die sich zunehmend nicht mehr in Richtung Zukunft, sondern in Richtung Vergangenheit orientiert.

Es ist deswegen keineswegs ein Zufall, dass in der Spätmoderne parallel zu den hier sicherlich nur grob skizzierten Entwicklungen auch der »Krisenbegriff«[345] *Authentizität* an Bedeutung gewinnt. Es ist das Besondere am Siegeszug dieses Begriffes, dass diesem sowohl der Ausdruck der Krise als auch ein Heilsversprechen eingeschrieben sind.[346] Der Begriff ist zuallererst Ausdruck der Krise, weil diese Krise als Mangel an Authentizität bzw. als Zunahme von Inauthentizität im Kontext unsicherer Realitätszustände beschrieben werden kann, sowohl in Bezug auf die konkrete Lebensführung wie auf mediale Angebote. So betont auch Historiker Andreas Fickers, dass »[t]he omnipresence of the digital […] reinforces the longing for the supposedly authentic, whether in the field of culture, technology or historical experience.«[347] Im Angesicht bröckeliger Sicherheiten bleiben für den spätmodernen Menschen somit vor allem »feelings of lack«,[348] Mangelerscheinungen des Individuums, das sich nach dem Echten, Unmittelbaren, Ungefilterten sehnt, kurzum: nach dem Authentischen. Ich möchte hier von *Authentizitätsbedürfnissen* sprechen. In der Gegenwart scheinen diese Bedürfnisse allerdings nur noch schwerlich zu befriedigen zu sein und auch in die – potenziell vom menschengemachten Klimawandel verwüstete – Zukunft werden keine allzu großen Hoffnungen mehr gelegt. Und deswegen ist Authentizität auch gleichzeitig ein Heilsversprechen, weil mit der Suche nach Authentizität die Hoffnung verbunden ist, dort wieder Gewissheiten zu finden, wo sich das Authentische versteckt. Das Ziel dieser Suche – das ergibt sich logisch daraus, dass Gegenwart und Zukunft nicht zu genügen scheinen – ist die Vergangenheit.

Diese Vergangenheit lässt sich als nach Bauman als »Retrotopie« beschreiben, denn sie ist die »vertraute, gemütliche und heimatliche, manchmal schwankende, aber tröstlich unangefochtene und erträgliche Welt von Gestern«.[349] Die Vergangenheit ist – dieser Vorstellung folgend – kein Zeitraum, der abgeschlossen und uns für immer verschlossen ist, sondern ein »perfect snapshot«,[350] der bewahrt und nachgestellt werden kann, auf dass das authentische Gestern auf

343 Gumbrecht 2004, S. 121.
344 Ebd.
345 Knaller/Müller 2006, S. 10.
346 Vgl. Ebd.
347 Fickers 2021, S. 300.
348 Vidon et al. 2018, S. 63.
349 Bauman 2017, S. 79.
350 Boym 2001, S. 49.

das Heute abfärben möge. Und so ergibt sich, dass die Versuche, die Vergangenheit in der Gegenwart lebendig zu halten, omnipräsent sind. Diese Dynamik – »accumulating different past worlds and their artefacts«[351] sowie »stockpil[ing] the past in plain view«[352] – lässt sich am besten mit dem Begriff der Authentizität und den von mir postulierten Authentizitätsbedürfnissen des spätmodernen Menschen beschreiben.

Diese Authentizitätsbedürfnisse sind allerdings nicht zu verwechseln mit den »Authentizitätsansprüchen«, die Geschichtsdidaktiker Hans-Jürgen Pandel beschreibt.[353] Er spricht von diesen Authentizitätsansprüchen, die unser Geschichtsbewusstsein stelle, denn »es will wissen, ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht«.[354] Wie ich noch ausführlich darlegen werde, geht es bei den Authentizitätsbedürfnissen und ihrer Befriedigung allerdings ausdrücklich nicht um Verifizierung oder einen Abgleich mit einem geschichtswissenschaftlichen Forschungsstand – »ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht«, ist also irrelevant –, sondern um eine spezifische Form von Erlebnissen, die Authentizitätsgefühle auszulösen imstande sind, also um eine »authentic historical experience«.[355]

2 Erlebnisorientierte Geschichtskultur

Eine solches authentisches historisches Erlebnis, so Andreas Fickers, »obviously cannot be realized«, denn »history as historical writing can only take place in the present«.[356] Nichtsdestotrotz identifizieren Susanne Knaller und Harro Müller eine »global betriebene Authentizitätsindustrie«[357], die es sich zum Ziel gesetzt hat, authentische Erlebnisse nach Maß für Konsument:innen anzubieten. Kern des »Problemlösungspotenzial[s]«[358], das dem Authentizitätsbegriff zugeschrieben wird, ist dabei, dass den als authentisch wahrgenommenen Erlebnissen das Versprechen innewohnt, aus einer Welt auszubrechen, in der alles immer schon vermittelt, jede Information bereits mehrfach medial gefiltert zu sein scheint, selbst persönliche Kontakte vielfach nur noch digitalisiert stattfinden. »Im Wunsch nach dem Authentischen steckt der nach dem unmittelbaren, intensiven ersten Mal, nach dem Angefasst- (und Überwältigt)-Werden durch

351 Gumbrecht 2004, S. 121.
352 Baudrillard 1994, S. 10.
353 Pandel 2014a, S. 30.
354 Ebd.
355 Fickers 2021, S. 301.
356 Ebd.
357 Knaller/Müller 2006, S. 8.
358 Knaller 2016, S. 61.

das Echte«[359], kommt deshalb Historiker Valentin Groebner zum Schluss. Baudrillard beschrieb noch das Kino als Mittel, um »the real, the immediate, the unsignified« hervorzurufen und bezeichnete dieses Projekt als »the craziest of undertakings«.[360] Doch in den letzten Jahrzehnten hat sich die globale Authentizitätsindustrie erheblich weiterentwickelt und streckt ihre Fühler in zahlreiche Bereiche des Lebens aus – und auch das Digitale Spiel muss hier genannt werden.

Produktiv lässt sich die Vorstellung, authentische Erlebnisse anbieten zu können, verknüpfen mit dem, was die Manager und Wirtschaftsberater Joseph Pine und James Gilmore 1998 als »experience economy«[361] vorstellten. Zu diesem Zeitpunkt beschrieben sie noch eine Wirtschaft, die sich in einer Phase des Übergangs befand. Erlebnisse wurden noch primär genutzt, um das bisherige Angebot von Waren und Dienstleistungen zu ergänzen, aufzuwerten und so lukrativer zu machen.[362] Dieser Prozess lässt sich heute sogar noch verstärkt beobachten und kommt dem nahe, was Eva Illouz als »Gefühlswaren« bezeichnet, »Knotenpunkte, an denen Emotionen und Akte des Konsums zusammentreffen«.[363]

Notwendig ist an dieser Stelle ein Einschub zum Erlebnisbegriff. Eine begriffliche Herausforderung liegt darin, dass im Deutschen keine eindeutige Übersetzung für ›experience‹ vorliegt, sondern sowohl »die Erfahrung« als auch »das Erlebnis« (wobei ich auch noch »das Erleben« als Substantivierung des Verbs »erleben« hinzuzählen würde) als Übersetzungen möglich sind.[364] Erfahrung und Erlebnis sind dabei keineswegs synonym zu verstehen, sondern legen bestimmte Schwerpunkte nahe. Gumbrecht betont beispielsweise den Unterschied zwischen »ästhetische[m] Erleben« und »ästhetische[r] Erfahrung«.[365] Erleben (oder Erlebnis) versteht er in einer »phenomenological tradition«[366] als ein »experiencing the things of the world in their preconceptual thingness«,[367] einer Definition, in der ich ihm folgen möchte, weil sich der Erlebnisbegriff so reibungslos mit einer präreflexiven Atmosphärenwahrnehmung in Verbindung bringen lässt. Besonders aber in der Gegenüberstellung von Erlebnis und Erfahrung werden die Konturen der beiden Begriffe geschärft, denn ›Erfahrung‹ ist zwar nicht synonym zu ›Erlebnis‹ zu verstehen, leitet sich allerdings aus ›Erlebnis‹ ab. Wie die Historiker:innen und Medienwissenschaftler:innen Christine Gundermann, Judith Keilbach und Daniel Morat beispielsweise hervorheben,

359 Groebner 2018, S. 180.
360 Baudrillard 1994, S. 46–47.
361 Pine/Gilmore 1998, S. 97.
362 Vgl. Ebd., S. 98.
363 Illouz 2018a, S. 23.
364 Cambridge Dictionary o. D.; vgl. auch Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 101.
365 Gumbrecht 2004, S. 100.
366 Ebd.
367 Ebd., S. 118.

geht es bei beiden Begriffen »um das Erfassen von Wirklichkeit«, doch unterscheiden sich Erlebnis und Erfahrung durch »unterschiedliche Grade von Mittelbarkeit«.[368] Mit ›Erlebnis‹ ist dahingehend eine spezifische Unmittelbarkeit assoziiert, die ja gerade auch die Anknüpfung an die präreflexive Atmosphärenwahrnehmung nahelegt. ›Erfahrung‹ lässt sich dahingehend als auf das ›Erlebnis‹ folgend verstehen, das heißt als Ergebnis eines Aktes der Reflexion bzw. »as the result of acts of world interpretation«[369] und damit in letzter Konsequenz als stärker vermittelt als das Erlebnis.[370] Erfahrung lässt sich als »mentale Aneignung und Interpretation«[371] von Erlebnis definieren, d. h. wir haben es hier mit einer Abfolge zu tun, die ganz ähnlich ist zu den zwei Phasen der Atmosphärenwahrnehmung. Oder noch konkreter: Diese Phasen sind der Abfolge von Erlebnis und Erfahrung nicht nur ähnlich, sondern entsprechen diesen tatsächlich. So lässt sich also von einem präreflexiven, unmittelbaren Atmosphären*erlebnis*, wie von einer reflexiven, mittelbaren Atmosphären*erfahrung* sprechen. Wichtig ist, aus dieser Abgrenzung mitzunehmen, dass Erfahrung zwar auf Erlebnis folgen kann, aber ausdrücklich nicht folgen muss. Es ist im Gegenteil gerade die (analytische) Frage, ob und inwiefern der »Deutungsprozess«,[372] der aus ›Erlebnis‹ ›Erfahrung‹ werden lässt, stattfindet, ob er ermöglicht, forciert oder eventuell verhindert wird (hierzu mehr in Kapitel E/I/3).

Die neue Qualität, die Pine und Gilmore nun mit der »experience economy« zu beschreiben suchten, liegt darin, dass Firmen begannen, Erlebnisse selbst als »economic offering[s]« zu verstehen und eine »admission fee« zur Teilnahme an solchen Erlebnissen zu verlangen, also völlig unabhängig davon, ob im Kontext dieser Erlebnisse dann noch Waren erworben oder Dienstleistungen in Anspruch genommen werden.[373] Wie Dean MacCannell in seinem im Jahr 1999 erschienenen Epilog zu seinem einflussreichen Werk »The Tourist« feststellte, wurde nicht zuletzt die Tourismusindustrie von einer »aggressive invasion« durch »corporate entertainment interests« heimgesucht.[374] Kulturtheoretikerin Svetlana Boym spricht von einem Überangebot an »nostalgic readymades«[375], die authentisches Erleben auf Abruf versprechen, und Zygmunt Bauman sieht »die Vorstellung von einem ›besseren Leben‹ […] in eine Warenform gepresst

---

368 Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 102.

369 Gumbrecht 2004, S. 100.

370 Maase betont ebenfalls, dass ›Erfahrung‹ »im Deutschen eher statisch-abgeschlossen und bewusst-rational konnotiert« ist (2019, S. 89) und sich als »sprachlich gefasste Deutungen von Erlebtem« (ebd.) definieren lässt.

371 Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 102.

372 Ebd.

373 Pine/Gilmore 1998, S. 100.

374 MacCannell 1999, S. 194.

375 Boym 2001, S. 351.

und in den Verantwortungsbereich der Konsumgütermärkte abgeschoben«.[376] Gernot Böhme geht – wie zuvor erwähnt – dann sogar so weit, von einer spezifisch neuen Form des Kapitalismus zu sprechen, in der sich die gegenwärtige Gesellschaft befinde: dem »ästhetischen Kapitalismus«.[377] Dieser ist der Idee verhaftet, »dass in dieser Phase ein weiteres Wirtschaftswachstum nur durch die Steigerung des Lebens möglich ist, durch Ausstattung und Produktion von Mitteln der Inszenierung, also durch die Herstellung ästhetischer Werte«.[378] Böhme verfolgt hiermit eine ähnliche Argumentation wie Hans Ulrich Gumbrecht. Dieser spricht ausführlich über »aesthetic experience« – eine noch unbestimmte Grundform dessen, was sich dann konkret als »historical experience« manifestieren kann – und hält fest, dass »aesthetic experience can indeed function as a symptom of the preconscious needs and desires that belong to specific societies«.[379] Diese Erlebnisse sind solche, die im Alltag nicht zu haben sind, und die Allgegenwärtigkeit des Angebots solcher Erlebnisse zeigt an, welcher gesellschaftliche Mangel herrscht – im Grunde einem Prinzip von Angebot und Nachfrage folgend.

Entscheidend ist, was Gumbrecht aus seiner Erkenntnis schlussfolgert, die er – wie gezeigt – mit MacCannell, Boym, Bauman oder Böhme teilt. Wenn diese Erlebnisse einen außeralltäglichen Charakter aufweisen, so müssen sie zwangsläufig »at a certain distance from these everyday worlds« beheimatet sein.[380] Er spricht hier unter Rückgriff auf den Literaturwissenschaftler Mikhail Bakhtin auch von einer »insularity«, also Insularität der ästhetischen Erlebnisse.[381] Diese Distanz bzw. Insularität lässt sich gewährleisten, indem das Erlebnis nicht nur lokal, sondern auch temporal vom Alltäglichen abgetrennt wird, d. h. beispielsweise in die Vergangenheit versetzt wird.

Gumbrecht fasst diese Tendenz der spätmodernen Geschichtskultur, Erlebnisse mit Vergangenheitsbezug anzubieten, die – so meine Ergänzung – auf Authentizitätsbedürfnisse reagieren, als »presentification of past worlds«.[382] Mit Präsentifizierung meint er »techniques that produce the impression (or, rather, illusion) that worlds of the past can become tangible again«,[383] wobei gerade im unmittelbaren Kontakt mit Vergangenheit, der damit suggeriert wird, die zentrale Dynamik des Konzeptes steckt. Die Ethnologin und Museumswissenschaftlerin Sharon MacDonald nutzt mit »past presencing« einen ähnlichen

376 Bauman 2017, S. 159.
377 Böhme 2016, S. 15–16.
378 Ebd.
379 Gumbrecht 2004, S. 99.
380 Ebd., S. 101.
381 Ebd., S. 102.
382 Ebd., S. 94.
383 Ebd.

Begriff, der einen Fokus legt auf »means by which the past may inhabit the present«.[384] Es geht dahingehend um Praktiken, die einen Ort zu schaffen suchen, an dem eine Verschmelzung von Vergangenheit und Gegenwart erreicht wird, und der den Eindruck eines unmittelbaren Zugangs zur Vergangenheit ermöglicht. Hier drängt sich die Verbindung zum Authentizitätsbegriff auf, denn diesem ist eine »paradoxale Struktur«[385] zwischen Mittelbarkeit und Unmittelbarkeit eingeschrieben.

3 Forschung und Gedanken zum Authentizitätsbegriff

3.1 Überblick und kurze Begriffsgeschichte

Ursprünglich war das, was authentisch war, vor allem glaubwürdig und von befugter Instanz autorisiert. Wie auch andere Authentizitätsforscher:innen setzt Historiker Achim Saupe diese Authentizitätsverwendung mit der *authentica interpretatio* juristischer und religiöser Texte in Verbindung, die eben jede Deutung eines gegebenen Textes beschrieb, die qua Stellung einer bestimmten weltlichen oder kirchlichen Autoritätsperson festgesetzt wurde.[386] Bis ins 16. Jahrhundert geht die Verwendung des Adjektivs »authentisch« im Sinne von »anerkannt, rechtmäßig, verbindlich« in der deutschen Sprache zurück.[387] Im 18. Jahrhundert trat Authentizität dann auch in substantivierter Form auf,[388] wobei sich in diesem Jahrhundert auch die Geschichtswissenschaft an diesem Begriff zu bedienen beginnt, um verifizierte, also als echt bestimmte Quellen zu kennzeichnen.[389] Deutlich wird, dass schon seit dieser frühen und noch ausschließlich objektbezogenen Anwendung des Authentizitätsbegriffs die Frage nach der Handlungsmacht der jeweils autorisierenden Personen immer mitschwingt. Bis heute hat sich diese Verbindung von Autorisierung – dahingehend Macht – und Authentizität nicht aufgelöst, was, wie Kulturwissenschaftlerin Susanne Knaller deutlich macht, auf den griechischen Ursprung des Wortes, *authentikós*, zurückgeht, das auch einen Machthaber meinen konnte.[390]

Dieser objektorientierte Authentizitätsbegriff wird schließlich im 18. und 19. Jahrhundert komplementiert bzw. wird der Authentizitätsbegriff mit einer zweiten, einer ästhetischen Bedeutungsebene aufgeladen, sodass in diesem Zeit-

384 MacDonald 2013, S. 16.
385 Gundermann/Keilbach 2021, S. 22.
386 Saupe 2015.
387 Knaller 2006, S. 18.
388 Ebd.
389 Pirker/Rüdiger 2010, S. 15.
390 Knaller 2006, S. 19.

raum der Begriff erheblich an Komplexität gewinnt, woraus bis heute schwelende Konfusionen in dessen Nutzung folgen. An anderer Stelle spreche ich daher auch von einem »semantic burden«,[391] den der Begriff bis heute mit sich trägt.

Aus Aufklärung und Frühromantik kommen die Impulse, die dem Authentischen Konnotationen des Echten, Wahrhaftigen und Unvermittelten einverleiben. Dabei werden Vorstellungen eines unberührten Naturzustands einerseits sowie einer originellen, unverfälschten Weise jedes Menschen andererseits als authentisch beschreibbar.[392] Dahingehend lässt sich eine »Metaphorisierung oder Abstrahierung der Bedeutungsfacetten aus juridischen, theologischen und philologischen Diskursen«[393] beobachten, sodass also das, was bisher nur zur Beschreibung von Urkunden, religiösen Schriften oder Gesetzestexten angewandt wurde, nun auch ästhetisches Erleben und Subjekte meinen konnte. Auch ein Erlebnis oder eine Person konnte nun also echt im Sinne von nicht-künstlich, nicht-täuschend, nicht-kopiert sein. »Authentizität bildet hier mit Echtheit und Einmaligkeit eine normative begriffliche Konstellation«,[394] fasst Knaller zusammen. Objektauthentizität steht seitdem zumeist für »materielle beziehungsweise geprüfte Echtheit« und Subjektauthentizität für eine »Treue zu sich selbst«.[395]

Obwohl also der Ursprung der bis heute fortbestehenden Spannung von Verifizierung (Objekt) und Wahrhaftigkeit (Subjekt) in philosophieästhetischen Diskursen des 18. und 19. Jahrhunderts liegt, kommt der so aufgeladene Authentizitätsbegriff erst im 20. Jahrhundert wirklich zur Blüte und erfährt auch erst seitdem eine intensive Nutzung im gerade beschriebenen Sinne.[396] Das »seit dem 18. Jahrhundert kurrente Wort« sei, so machen es Knaller und der Germanist Harro Müller deutlich, »kein Hauptwort der Moderne gewesen«, sondern erst »in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts […] zu einem allseits verwandten catchword geworden.«[397] Die Historiker:innen Andrea Rehling und Johannes Paulmann bezeichnen Authentizität allerdings durchaus als »Schlüsselbegriff der Moderne«[398], Historiker Martin Sabrow spricht vom einem »Mythos der Moderne«[399]. Historiographisch betrachtet ist die Allgegenwärtigkeit der Authentizität also ein noch recht junges Phänomen des ausgehenden 20. und des 21. Jahrhunderts, das allerdings wegen der Vehemenz, mit der das Authentische in diverse Lebensbereiche dringt, durchaus dazu verleitet, von einem

391 Zimmermann 2020, S. 11.
392 Vgl. Rehling/Paulmann 2016, S. 109–110; Saupe 2015.
393 Ebd.
394 Knaller 2006, S. 26.
395 Saupe 2015.
396 Knaller 2006, S. 19.
397 Knaller/Müller 2006, S. 7.
398 Rehling/Paulmann 2016, S. 91.
399 Sabrow 2016, S. 30.

Schlüsselbegriff zu sprechen. Passender ist allerdings wohl der bereits genutzte Terminus »Krisenbegriff«[400], der am ehesten zu beschreiben vermag, warum die aus dem 18. und 19. Jahrhundert stammenden Bedeutungsgehalte der Authentizität ausgerechnet in den letzten Jahrzehnten an Relevanz gewinnen.

Es ist dahingehend kaum möglich, den Authentizitätsbegriff derart zu historisieren, dass sich eine Definition herausschälen ließe, die sich im Verlauf der komplexen Begriffsgeschichte als siegreich erwiesen hätte und unangefochten für sich stehen kann. Bis heute schließt jede Verwendung, die nicht explizit reflektiert wird, potenziell all den begrifflichen ›Ballast‹ ein, der sich seit dem 16. Jahrhundert im Authentischen angesammelt hat.

Im Angesicht der Komplexität des Begriffs besteht mittlerweile – zumindest in der deutschsprachigen Forschung zur Authentizität – weitestgehend Konsens darüber, diesen nicht als empirisch fassbare Eigenschaft von Gegenständen oder Personen, sondern »als ein Verhältnis zwischen Dingen, Ereignissen, Produktionen, Rezeptionen und Medien zu verstehen«.[401] Gleichzeitig bleibt das, was Sabrow als »Unterlage« bezeichnet,[402] bestehen: etwas, worauf im Zuschreibungsprozess Bezug genommen werden kann. Im Kontext einer geschichtswissenschaftlichen Betrachtung wäre das dann vor allem eine Vergangenheit bzw. ein Konsens über eine Vergangenheit. Eine solche Authentizität lässt sich als historische Authentizität beschreiben. Besonders bei ihr ist es nicht zielführend, eine strikte analytische Trennung zwischen Objekt- und Subjektauthentizität vorzunehmen, sondern »deren Zusammenhänge zu erforschen«,[403] d. h. die Relationalität von Authentizität ernst zu nehmen.

Knaller spricht in diesem Kontext auch von einem »Medienpakt« und »Authentizität als Effekt«,[404] wobei es also vor allem darum geht, im Zusammenspiel verschiedener Medien oder durch geschickten Einsatz medialer Komponenten wie Text, Audio oder Bild Authentizitätseindrücke zu erzeugen. Auch Kommunikationsstrukturen sind in diesem Kontext beachtenswert, beispielsweise in der Politik, Öffentlichkeitsarbeit und Werbung, in der Authentizität als »modernes soziales Kommunikationsideal aufgefasst werden [kann]«.[405] Als besonders interessant erweist sich in diesem Zusammenhang das »Verhältnis von Darstellung und Darstellungsunabhängigkeit, wodurch der Eindruck des Unmittelbaren erweckt wird«.[406] Denn obwohl eine medial erzeugte Authentizität per Definition vermittelt sein muss, wird sie dennoch nicht von vorneherein als eine

400 Knaller/Müller 2006, S. 10.
401 Knaller 2016, S. 61.
402 Sabrow 2016, S. 33.
403 Sabrow/Saupe 2016, S. 15.
404 Knaller 2006, S. 22.
405 Saupe 2015.
406 Ebd.

solche abgelehnt und für unauthentisch befunden. Man kann hier von einem Paradoxon der Unmittelbarkeit sprechen, das medial vermittelter Authentizität eingeschrieben ist.[407] Angela Schwarz bezeichnet »mediated authenticity« deswegen passenderweise auch als eine »contradiction in terms«.[408] Besonders erfolgreichen Medien der Authentizitätserzeugung gelingt damit das scheinbar Unmögliche: »die Spur des Mediums an der medialen Spur zu tilgen«.[409] Akteur:innen der Authentizitätsindustrie ist also daran gelegen, Techniken zu entwickeln, die einer Infragestellung des medial vermittelten Authentizitätseindrucks zuvorkommen.

Obwohl nun weitestgehend Konsens darüber herrscht, Authentizität als Begriff zu verstehen, der wegen seiner semantischen Aufladung »immer wieder neu und anders entparadoxiert werden« muss,[410] bleibt Knallers und Müllers Beobachtung aus dem Jahr 2006 einer »insgesamt wenig systematisch verfahrende[n] Forschungslage«[411] bis heute gültig. Innerhalb einer Forschungsrichtung wie der Public History mag sich zwar mittlerweile eine recht einheitliche Stoßrichtung identifizieren lassen, beispielsweise wenn jüngere Überblicksdarstellungen zum Authentizitätsbegriff von Historiker:innen wie Christine Gundermann oder Vanessa Agnew und Juliane Tomann in den Blick genommen werden: Eine Unterscheidung zwischen »Fremdbeglaubigung (Heterologie)« und »Selbstbeglaubigung (Autologie)«, wie sie Gundermann und Keilbach vornehmen,[412] ist dann weitestgehend deckungsgleich mit dem, was Agnew und Tomann als »contest between authenticity as a hermetic attribute of a thing or person, and authenticity as a negotiable attribute, reliant on an external imprimatur« fassen.[413] Doch als Analysebegriff, d. h. als Werkzeug des Erkenntnisgewinns im Umgang mit spezifischen Untersuchungsgegenständen statt selbst als Gravitationszentrum der Diskussion, »wird Authentizität in der Geschichtswissenschaft nicht systematisch verwendet«,[414] abgesehen vielleicht vom geschichtsdidaktisch ausgerichteten Modell Hans-Jürgen Pandels, der zwischen Authentizitätstypen unterscheidet.[415]

407 Vgl. Gundermann/Keilbach 2021, S. 20 ff; Spangenberg spricht hier von einer »Unwahrscheinlichkeit authentischer Medienkommunikationen« (2010, S. 402).

408 Schwarz 2020b, S. 118.

409 Wetzel 2006, S. 41.

410 Knaller/Müller 2006, S. 10.

411 Ebd., S. 14.

412 Gundermann/Keilbach 2021, S. 29.

413 Agnew/Tomann 2020, S. 21.

414 Gundermann/Keilbach 2021, S. 29.

415 Pandel 2014a; auch Gundermann und Keilbach verweisen auf Pandels Modell (2021, S. 30–31).

3.2 Geschichtswissenschaftliche Game Studies

Das Fehlen einer überzeugenden und in der Breite angenommenen Systematik zeigt sich dann in aller Deutlichkeit, wenn der Blick auf die für diese Arbeit besonders relevanten geschichtswissenschaftlichen Game Studies verengt wird.[416] Selbst so grundlegende Positionen wie zwischen Subjekt- und Objektauthentizität zu unterscheiden bzw. die Relation zwischen diesen beiden Polen in den Blick zu nehmen, haben sich hier noch nicht als gemeinsamer Nenner durchsetzen können. Erst in den letzten Jahren weisen Autor:innen vermehrt darauf hin, dass es »nicht das Gleiche meinen [kann], wenn abwechselnd und scheinbar austauschbar von ›Realismus‹, ›Authentizität‹, ›Historizität‹ die Rede ist, wenn es darum geht, Videospiele als historisch besonders treffend zu beschreiben«[417] oder dass »the videogames medium increasingly considers authenticity and accuracy to be separate designations rather than two sides of the same coin«.[418] Passend erscheint es dahingehend, Akkuratesse in Abgrenzung zur Authentizität als – wie Iain Donald und Andrew Reid es vorschlagen – »contextualisation and alignment with the established historical record, be that the timeline of events, or the material accuracy of the various organisations, events, buildings, outfits and objects« zu fassen.[419] Dies legt nahe, dass sich zwar spezifische Details eines gegebenen Spiels als akkurat bezeichnen lassen, doch dass sich der Begriff nicht eignet, um der subjektiven Dimension dessen, was als historisch *empfunden* wird, gerecht zu werden.

Die begriffliche Unschärfe wiegt im Kontext Digitaler Spiele noch deutlich schwerer als in anderen Feldern der Public History, weil von Spieler:innen, Entwickler:innen, Journalist:innen und teilweise auch Forscher:innen Begrifflichkeiten wie Authentizität, Realismus, Akkuratesse, Faktizität inflationär und zumeist synonym verwendet werden. Die Diskursteilnehmer:innen scheinen damit immer noch einer in anderen Forschungskontexten überholten Vorstellung von Authentizität als »Beleg für empirische Triftigkeit«[420] anzuhängen, d. h. es wird über Digitale Spiele gesprochen, als wären sie historische Quellen – ver-

416 Im Kontext der Game Studies lassen sich außerdem noch separate Authentizitätsdiskurse identifizieren, auf die ich hier nicht weiter eingehen werde. So wird diskutiert, ob und inwiefern bestimmte Entwicklungspraktiken (z. B. Indie-Games, siehe Juul 2019) oder bestimmte dokumentarische oder journalistische Erzähltechniken in Digitalen Spielen (siehe McMillan/Jayemanne/Donald 2020) als authentisch bezeichnet werden können.

417 Rollinger 2016, S. 330.

418 Sweeting 2019, S. 65; siehe auch Donald/Reid: »In games, more so than other mediums, ›historical authencitiy‹ is generally regarded as a different concept than ›historical accuracy‹.« (2020, 17)

419 Donald/Reid 2020, S. 17.

420 Gundermann/Keilbach 2021, S. 31.

gleichbar einer mittelalterlichen Urkunde oder einer antiken Vase –, deren Aussagekraft über die Vergangenheit mit Hilfe einer empirisch überprüfbaren Echtheitsbestimmung zu fassen wäre. Damit wird ein Medium im logischen Register der Objektauthentizität verhandelt, das per Definition keine Objektauthentizität im geschichtswissenschaftlichen Sinne besitzen kann. Digitale Spiele sind nun einmal keine Quellen, aus denen wir Aussagen über die in ihnen dargestellten Vergangenheiten ableiten können, sondern nur Aussagen über Zeit und Gesellschaft, in denen diese Digitalen Spiele entstanden sind (siehe hierzu auch Kapitel A/1).[421] Es ließe sich also bestenfalls sagen, dass die Spiel-CD, auf der das 1999 erschienene Medal of Honor[422] ausgeliefert wurde, objektauthentisch in dem Sinne sein kann, dass sie wirklich 1999 gepresst und in die Läden gestellt wurde, doch keinesfalls kann Medal of Honor objektauthentisch in Bezug auf den in ihm verhandelten Zweiten Weltkrieg sein. Und trotzdem bleiben Begriffe wie Realismus, Akkuratesse und Faktizität dominant, z. B., wenn über die virtuelle Modellierung eines M1 Garand-Gewehrs oder die Darstellung eines Tiger-Panzers debattiert wird.[423] Über jeden dieser Begriffe ließen sich eigene geschichtstheoretische Abhandlungen verfassen, doch für mich ist hier nur wichtig, dass ihre inflationäre Nutzung auf ein grundlegendes Missverständnis im Umgang mit historisierenden Digitalen Spielen hinweist. Sich an der vermeintlich akkuraten Nachladeanimation eines M1 Garand-Gewehrs zu erfreuen und diese dann auch als akkurat zu bezeichnen, halte ich noch nicht für problematisch, wohl allerdings eine daraus möglicherweise folgende Einschätzung, dadurch würde das Spiel im objektauthentischen Sinne verifiziert, würde zeigen können, ›wie es damals wirklich war‹, könne also für die Vergangenheit einstehen. Die Akkuratesse einzelner Gegenstände sagt allerdings nichts über die repräsentierte Geschichte im Sinne einer Deutung der nur noch mittelbar zugänglichen Vergangenheit aus. Es ist ein Trugschluss, dass Geschichte in der möglichst realitätsnahen Rekonstruktion von (virtuellen) Gegenständen aufgehen könnte. Suggeriert wird, dass die Vergangenheit mit Hilfe einer solchen Rekonstruktion in die Gegenwart geholt werden könnte. Die Mittelbarkeit der Geschichte weicht einer Unmittelbarkeit vermeintlich authentischen Erlebens im direkten Kontakt mit der Vergangenheit (siehe hierzu auch Kapitel E/I/2).

Das grundlegende Missverständnis liegt somit darin, dass Digitale Spiele allzu oft im Sinne einer Objektauthentizität verhandelt werden, obwohl nur der *Eindruck* von Authentizität für die spielenden Subjekte entstehen soll. Nico

---

421 Vgl. Pfister/Winnerling/Zimmermann 2020, S. 4.

422 DreamWorks Interactive/Electronic Arts 1999.

423 Iain Donald und Andrew Reid haben in diesem Kontext jüngst von einer »material accuracy« gesprochen, also der »historically accurate representation of known elements« (2020, S. 16).

Nolden spricht hier von einer »Objektfixierung der Branche« und bezeichnet die Objekte, an die sich im Sprechen über historisierende Spiele so vehement geklammert wird, als »Authentizitätsanker«.[424] Statt also Authentizität als dynamische Relation zwischen Objekt- und Subjektauthentizität, zwischen Mittelbarkeit und Unmittelbarkeit zu verhandeln, existiert Authentizität vor allem in Diskussionen von Spieler:innen, Entwickler:innen und Journalist:innen noch als »hermetic attribute«[425] weiter, ganz so, als ließe sich die historische Authentizität eines Spiels empirisch bestimmen. Dabei können Digitale Spiele in Bezug auf die in ihnen dargestellte Vergangenheit nie authentisch *sein*, sondern immer nur authentisch *für jemanden sein*. Nolden erkennt genau diese Diskrepanz, wenn er in ähnlicher Weise formuliert: »Geschichte soll glaubhaft *erscheinen* und nicht etwa *sein*.«[426]

Das Pendel schlägt also stark in Richtung des spielenden und damit wahrnehmenden Subjekts aus, doch Aushandlungsprozesse finden vermehrt noch über die vermeintliche Aussagekraft des virtuellen Objekts über die Vergangenheit statt. Die Relationalität von Authentizität hat sich zumindest im öffentlichen Diskurs über historisierende Spiele noch nicht durchgesetzt, teilweise auch nicht in der Forschung zu diesen Spielen.

Zu einem gewissen Grad ist diese objektauthentische Schlagseite verständlich, denn die Virtualität des Digitalen Spiels verkompliziert sicherlich dessen Verhältnis zur Vergangenheit, weswegen wir im Kontext Digitaler Spiele geradezu einem *Authentizitätsfetischismus* begegnen. Ein Medium, das keine Objektauthentizität kennt, weil es in der Virtualität ›gefangen‹ ist und nie das wahre, echte Original zeigen kann, neigt dazu, diesen Mangel zu kompensieren.[427] Oder eher: Die Entwickler:innen dieser Spiele oder noch eher die Marketingabteilungen der Spielefirmen neigen dazu, diesen Mangel kompensieren, ja, überkompensieren zu wollen. Verkündigungen der Akkuratesse einer außerdem noch unglaublich realistischen Spielwelt, die durch ihre nie dagewesene Faktentreue besteche und so Spieler:innen endlich ein authentisches Bild der Epoche X bieten könne, sind keine Seltenheit in der Branche. Mit dieser Überbetonung

424 Nolden 2019, S. 45.

425 Agnew/Tomann 2020, S. 21.

426 Nolden 2019, S. 45.

427 Eine Anmerkungen sei hierzu formuliert, die Michal Mochocki einbringt. Er regt zumindest dazu an, darüber nachzudenken, ob es nicht so etwas wie »experiential trace[s]« von Objektauthentizität geben könnte (2021, S. 12). Gemeint ist, dass Spieler:innen zwar nicht mit Originalartefakten durch das Digitale Spiel in Kontakt treten können, aber möglicherweise Erinnerungen an realweltliche Erfahrungen (»an echo of all related sensations«, ebd.) durch virtuelle Artefakte aufgerufen werden könnten. Er merkt allerdings selbst an, dass eine solche These noch deutlich intensiverer Bearbeitung in weiterer Forschung bedarf.

einer Objektauthentizität wird allerdings nur verschleiert, dass es *nicht wirklich* um die Vergangenheit geht, sondern stets darum, dass sich das Spiel authentisch *für die Spieler:innen* anfühlt.[428] Der Vergangenheitsbezug ist damit nur die von Martin Sabrow beschriebene »Unterlage«,[429] auf die Bezug genommen werden kann und die autorisierende Kraft besitzt. Nicht zufällig fand Tara Jane Copplestone heraus, dass die Mehrheit sowohl der Spieler:innen wie auch der Entwickler:innen »correlated accurate representations to the authority of these outcomes«.[430] Auf den Punkt gebracht: In Diskussionen über historisierende Digitale Spiele spielt »Fremdbeglaubigung (Heterologie)«[431] nahezu immer eine größere Rolle als »Selbstbeglaubigung (Autologie)«,[432] obwohl Selbstbeglaubigung durch die Spieler:innen mindestens ebenso wichtig, wenn nicht gar wichtiger ist für einen Eindruck von Authentizität.

Und obwohl die geschichtswissenschaftlichen Game Studies sicherlich noch ein junges Forschungsfeld sind – wie ich in der Einleitung dargelegt habe (Kapitel A/2) –, ist es dennoch auffällig, dass erst seit Kurzem Anstrengungen unternommen werden, dieses Changieren der Authentizität zwischen Objekt und Subjekt ernst zu nehmen. Das älteste mir bekannte und dezidiert auf historisierende Digitale Spiele bezogene Authentizitätskonzept haben die Medienwissenschaftler Andrew J. Salvati und Jonathan M. Bullinger 2013 mit der Idee einer »selective authenticity« vorgelegt.[433] Salvatis und Bullingers Konzept basiert darauf, dass sich drei Elemente der Authentizitätskonstruktion im historisierenden Digitalen Spiel identifizieren lassen würden: »technologial fetishism, cinematic conventions, and documentary authority«.[434] Sie entwickeln diesen Dreiklang auf Basis von First-Person Shootern, die den Zweiten Weltkrieg als Setting präsentieren, und kommen zum Schluss, dass es etwas gibt, das sich als »*BrandWW2*« beschreiben lasse.[435] Dieser Begriff beschreibt ein Konglomerat an Konventionen, auf das Entwickler:innen zurückgreifen, um Authentizitätsbedürfnisse zu befriedigen. Salvati und Bullinger selbst sprechen hier von einer »chain of signifiers assembled from historical texts, artifacts, and popular representations of World War II«, die in den betreffenden Spielen implemen-

428 Auch Donald und Reid verstehen Authentizität derart, wenn sie schreiben: »Authenticity is less about getting the past completely accurate and more about getting the feeling of period and timeline correct. In many ways, authenticity is about creating a feeling for the gameplay experience that feels correct in order to be immersed.« (2020, S. 17).

429 Sabrow 2016, S. 33.

430 Copplestone 2017, S. 422.

431 Gundermann/Keilbach 2021, S. 29.

432 Ebd.

433 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.

434 Ebd., S. 163.

435 Ebd., S. 154, Hv. i. O.

tiert werden, um diese klar als einem Zweiter-Weltkrieg-Setting zugehörig zu identifizieren und Erwartungen zu entsprechen.[436] Ganz explizit bedeutet das, dass Spielereihen wie MEDAL OF HONOR[437] oder CALL OF DUTY eine besondere Akkuratesse bei der Darstellung der in den Spielen nutzbaren Waffen aufweisen (»technological fetishism«[438]). Für die breite Käufer:innenschaft ist zur Authentizitätsbefriedigung vor allem die populärkulturelle Übereinstimmung (z. B. mit dem Film DER SOLDAT JAMES RYAN[439]) relevant. Dies wird besonders deutlich, wenn Salvati und Bullinger im Weiteren von expliziten »cinematic conventions« sprechen, also eine Übernahme von aus filmischen Kontexten stammenden Visualisierungstechniken ins Digitale Spiel identifizieren.[440] Schließlich beschreiben sie noch eine »documentary authority«.[441] Mit der Einbindung von Originalquellen oder zumindest als solche wahrgenommenen Objekten in die Spiele (Salvati und Bullinger führen hier Fotografien, Karten oder auch »period-accurate information technologies«, also beispielsweise bestimmte Funktechnologien, an)[442] solle die Unmöglichkeit einer Objektauthentizität ausgeglichen werden, indem die Repräsentationen der Originale zumindest über ihren Verweischarakter auf ›das Echte‹ eine Autorität ausüben und zur Authentifizierung des Gesamteindruckes beitragen würden.[443] Das Problem des Konzepts von Salvati und Bullinger liegt darin, dass sie zwar richtigerweise erkennen, dass in Digitalen Spielen ein Gesamteindruck erzeugt wird, der durch einen bewussten Rückgriff auf populärkulturell verankerte Darstellungskonventionen realisiert wird, dabei aber noch primär in der Sphäre der Objektauthentizität verbleiben, die im Spiel simuliert bzw. deren Fehlen ausgeglichen wird. Anders formuliert: Sie beschreiben hier die Erzeugung von Authentizität nur von Seiten der Objekte und erkennen, dass deren akkurate Darstellung Autorität auszustrahlen vermag, nehmen aber das wahrnehmende Subjekt nur dahingehend in den Blick, dass sie attestieren, dass durch diese akkurate Darstellung »audience expectations« befriedigt würden.[444] Der Herstellungsprozess der Authentizität ist allerdings ein komplexerer, die Relationalität der Authentizität hier noch nicht angemessen dargelegt, weil das subjektive Erleben nicht ausreichend gewürdigt wird. Salvati und Bullinger verweisen zwar durchaus auf dieses Erleben, wenn sie von einem »subtle array of mechanisms to engineer an immersive sensory

436 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.
437 2015 Games u. a./Electronic Arts 1999–2020.
438 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.
439 Steven Spielberg/Paramount Pictures 1998.
440 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.
441 Ebd.
442 Ebd.
443 Siehe auch Sweeting 2019, S. 69.
444 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.

experience« sprechen,[445] gehen über diese Andeutung des Erlebnischarakters allerdings nicht hinaus.

Am ehesten versuchte im Jahr 2014 Historiker Tobias Winnerling diesen Erlebnischarakter theoretisch zu fassen, als er das Konzept einer »affective historicity« vorstellte. Er definiert affektive Historizität »as the attempt to create representations that convey the feeling of (representations of) the past«[446] und erkennt damit das subjektive Erleben als beachtenswerten Aspekt des historisierenden Digitalen Spiels. Winnerlings Ausführungen sind von besonderer Wichtigkeit, weil er erkennt, dass ein historisierendes Digitales Spiel dann erfolgreich ist, wenn es »a state of not-being-questioned by its players« erreicht,[447] wenn es also trotz seiner objektauthentischen Unzulänglichkeiten als authentisch akzeptiert wird. Winnerling stellt »factual history« und »affective history« außerdem direkt gegenüber. So verhandelt er die Bedeutung von Objektauthentizität und Subjektauthentizität, von Fremd- und Selbstbeglaubigung im Digitalen Spiel, wenn er erklärt, dass »[h]istory works towards the rational, utilizing reasons, while affective historicity tends towards the emotional, utilizing feelings.«[448] Genau diesen Blick, der das Gefühl des erlebenden Subjektes als Wert an sich begreift, halte ich für außerordentlich produktiv, weil er der lange Jahre dominanten Fokussierung auf Objektauthentizität zu entfliehen vermag. Dabei behauptet Winnerling allerdings nicht, dass »factual history« bedeutungslos für das Digitale Spiel sei, sondern macht klar, dass »affective historicity may use factual history as a resource, calling it verification«.[449] Die Macht des simulierten Objekts, das imstande ist, das Erleben zu verifizieren, wird hier deutlich.

Wenn das Gesamterlebnis eines gegebenen Digitalen Spiels als authentisch von den spielenden Subjekten eingestuft wurde, wird schließlich auch dieses Spiel selbst zu einem Objekt, das referenziert werden kann in anderen Spielen. Winnerling macht dies deutlich an den historisierenden Spielen, die in Reihen Jahr um Jahr fortgesetzt werden, also durch ihre Serialität auffallen (z. B. Assassin's Creed, siehe hierzu auch Kapitel D/II/1).[450] Das, was sich in diesen Spielen als authentisches Gesamterlebnis präsentiert, kann für weitere Spiele die Authentizitätserwartungen formen, denen dann wieder entsprochen werden muss. Schließlich führe dies, wie Winnerling radikal auf den Punkt bringt, dass »the difference between ›affective historicity‹ and ›factual history‹« eingeebnet würde.[451] Eine Tradition der Subjektauthentizität entsteht, die Rolle der Ob-

---

445 Salvati/Bullinger 2013, S. 154.
446 Winnerling 2014, S. 152.
447 Ebd., S. 159.
448 Ebd., S. 152.
449 Ebd.
450 Vgl. Ebd., S. 164.
451 Ebd., S. 162.

jektauthentizität erschöpft sich in einer Verifizierung des Erlebten. Winnerling verhandelt Authentizität dabei explizit als Gefühlskategorie und nimmt damit schon 2014 in Teilen eine zentrale Dynamik meines Konzeptes vorweg:

> »What is meant here […] is that a game that is able to convey the feeling of an authentic experience to its players is a game that has succeeded in presenting a convincing vision, in being a little world in its own right.«[452]

Und:

> »Not for the sake of history, of course, but for its own sake!«[453]

Authentizität muss als Gefühl bei den Spieler:innen entstehen, das hat Winnerling erkannt, und dieses Gefühl ist Teil eines sich selbst reproduzierenden Feedbackloops im Rahmen von Serien- und Genretraditionen. Das ist entscheidend, um die Relationalität der Authentizität nicht nur, aber besonders im Kontext Digitaler Spiele zu verstehen. Winnerling weist also den Weg in die richtige Richtung, bietet aber noch kein analytisches Konzept an, um das Erlebnis adäquat zu beschreiben, also dessen Bestandteile zu bestimmen und genau zu eruieren, mit welchen Mitteln Authentizitätsgefühle erzeugt werden. Diese Lücke kann der Atmosphärenbegriff füllen, wie sich zeigen wird.

2016 bezog sich Historiker Christian Rollinger auf Winnerlings Konzept einer affektiven Historizität, als er die Antikendarstellung in Digitalen Spielen untersuchte. Rollinger stellt heraus, dass der Rückgriff der Entwickler:innen auf Elemente eines »common knowledge-Römertums«[454] zu einem Erlebnis beitragen würde, das er als »ein Gefühl von ›Historisch-keit‹« beschreibt,[455] ohne hier aber ins Detail zu gehen und dieses Gefühl näher zu beschreiben. Außerdem orientiert er sich wieder sehr stark an einer vermeintlichen Objektauthentizität, wenn er von »Faktizität in der Darstellung von Einzelheiten«[456] und von »faktische[r] Akkuratesse« spricht.[457]

In eine ähnliche Richtung geht, was Julian Wolterink 2017 vorlegte, nur wurden diesmal dezidiert Mittelalterdarstellungen[458] im Digitalen Spiel in den Blick genommen. Seine Herangehensweise ist interessant, weil er verstärkt auch

452 Winnerling 2014, S. 159.
453 Ebd.
454 Rollinger 2016, S. 330.
455 Ebd., S. 319.
456 Ebd.
457 Ebd.
458 Siehe hierzu auch Alvestadt/Houghton 2021 und Houghton 2021.

von einem »historical ›feeling‹«[459] oder einer »authentic atmosphere«[460] spricht, die Digitale Spiele, häufig rekurrierend auf filmische Darstellungen, zu erzeugen versuchen. Er kommt dabei zu dem Schluss, dass z. B. auch »[a]tmospheric sounds and ambient effects like animal noises, wind, rain or the sounds of a busy town« eingesetzt werden, um eine »medieval atmosphere of the videogame« zu erzeugen.[461] Das zentrale Problem seiner Ausführungen liegt darin, dass er den Prozess der Authentifizierung nicht korrekt beschreibt. Wolterink spricht davon, dass »atmosphere or ›feeling‹« von »authentic imagery and associated sounds« produziert werde,[462] was den Authentifizierungsprozess genau falschherum wiedergibt. Denn in dieser Darstellung gibt es so etwas Bild- oder Soundmaterial, das von sich aus (objekt-)authentisch, und so eine Atmosphäre zu kreieren imstande sei. Hier fehlt eine angemessene Würdigung der Atmosphären als ein Phänomen, das sich vor allem durch seine Bedeutung für einen unmittelbaren Erstkontakt eines wahrnehmenden Subjektes mit dessen Umgebung hervortut. Atmosphären sind damit der Ursprung und nicht das Ergebnis von Authentizitätseindrücken. Hierzu passt, dass eine angemessene begriffliche Differenzierung zwischen den Begriffen Atmosphäre und Gefühl, die Wolterink gleichbedeutend verwendet, fehlt.

Versuche, der hier bereits ausführlich ausgebreiteten »Authentizitätsdebatte«[463] aus dem Weg zu gehen, sich also nicht der Herausforderung einer Entparadoxierung des Begriffs zu stellen, scheiterten, auch wenn Eugen Pfister 2017 noch auf dem Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) darzustellen versuchte, »warum es grundsätzlich falsch ist, die Frage nach der Authentizität historischer Spiele zu stellen«.[464] Wie sich nun herausstellt, war Pfister hier schon auf der richtigen Spur, nutzte allerdings die Begriffe noch unsauber. Er selbst merkt in diesem Beitrag an, dass es »SpielerInnen nicht um eine faktenbasierte Authentizität, sondern um eine gefühlte Authentizität« gehe,[465] erkennt also die Gefühlsdimension der Authentizität, wollte ihr zum damaligen Zeitpunkt aber vor allem durch eine Abkehr von der »Authentizitätsdebatte« begegnen. Doch der »Zombie-Elefant«[466] Authentizität war nicht totzukriegen und so häuften sich die Beiträge zum Begriff auf dem genannten Blog des AKGWDS. Robert Heinze schlug in diesem Kontext beispielsweise vor, »[to] [l]earn to stop worrying and love authenticity« und

459 Wolterink 2017, S. 4.
460 Ebd., S. 9.
461 Ebd., S. 19.
462 Ebd., S. 22.
463 Pfister 2017a.
464 Ebd.
465 Ebd.
466 Heinemann 2017.

betonte richtigerweise, dass »[authentisches Erleben] eigentlich von grösserem Interesse für unsere Analyse von Videospielen« ist als »authentische Zeugnisse«.[467] Eine Hinwendung zum Subjektpol und zur Einbettung von Authentizität in Erlebniskontexte fand also auch hier statt.

Ein Schüsseltext, der den Authentizitätsbegriff sauber im Kontext des Digitalen Spiels bestimmt, findet sich allerdings weiterhin nicht – auch nicht im englischsprachigen Raum. Selbst im intensiv rezipierten »Digital Games as History« von Adam Chapman spielt Authentizität kaum eine Rolle, sondern wird nur schwammig als »notions of authenticity«[468] oder »sense of authenticity«[469] erwähnt. Angebunden wird der Begriff bei ihm vor allem an den Typus historisierender Digitaler Spiele, die er »realist simulations« nennt, also solche Spiele, die sich durch das Postulat einer vermeintlich realitätsgetreuen audiovisuellen Darstellung auszeichnen.[470] Solche Spiele seien »designed to emphasise the authenticity of the simulation«,[471] was Authentizität wieder auf Seiten der vermeintlich realitätsnahen Reproduktion von Objekten statt auf Seiten des Subjekts verortet.

Im einschlägigen Journal »Game Studies« veröffentlichten 2021 Eve Stirling und Jamie Wood einen Überblick über »Digital Gaming, Accuracy and Authenticity« und kamen hier – ähnlich wie ich – zu dem Schluss, dass »[a]n earlier focus on the ›accuracy‹ (or lack thereof) of historical videogames has, in the past decade, given way to more multifaceted analysis«.[472] Interessant ist ihre Beobachtung, dass sich hieraus auch ein Wandel in der normativen Beurteilung Digitaler Spiele durch Historiker:innen ableiten lässt. Der starke Fokus auf Akkuratesse und die fälschliche Deutung des Digitalen Spiels als Quelle, die objektauthentischen Maßstäben zu genügen habe, habe dazu geführt, dass diese Spiele vielfach als »deficient in relation to the ›true‹ knowledge about the past« bewertet wurden.[473] Erst mit dem beschriebenen Wandel der Haltung zum Digitalen Spiel – wenn auch hauptsächlich im Bereich der Forschung – habe sich ein »growing body of literature« entwickeln können, der »the varying ways in which videogames represent history and even construct such knowledge for gamers« erkunde[474] und zu dem ja auch diese Arbeit beitragen möchte. Schade ist, dass Stirling und Wood Veröffentlichungen der letzten fünf Jahre nahezu überhaupt nicht rezipieren und vor allem auch die Forschung aus dem deutsch-

467 Heinze 2017.
468 Chapman 2016, S. 61.
469 Ebd., S. 67.
470 Ebd., S. 59–59.
471 Ebd., S. 67.
472 Stirling/Wood 2021.
473 Ebd.
474 Ebd.

sprachigen Raum komplett übergehen. Nichtsdestotrotz bleibt ihnen dahingehend zuzustimmen, dass eine Betrachtung des Digitalen Spiels als vermeintlich objektauthentischer Gegenstand mit Aussagekraft über die in ihm dargestellte Vergangenheit zwangsläufig einen *Defizitdiskurs* mit sich bringt. Das Digitale Spiel kann keine Quelle für die in ihm dargestellte Vergangenheit sein, sodass Analysen, die ein Spiel in dieser Hinsicht zu beurteilen suchen, nicht viel mehr tun können, als einen Mangel zu beschreiben und zu verwalten. Dabei wird verkannt, was das Besondere am Zugang des Digitalen Spiels zur Vergangenheit ist – nämlich unter anderem das unmittelbare atmosphärische Erleben. Dieses deuten Stirling und Wood zumindest an, wenn sie von »participants' feelings of authenticity« und »the games' ability to generate a sense of place in the past« sprechen.[475] Die Gefühlsdimension (»sense of authenticity«) sei sogar für die von Stirling und Wood befragten Spieler:innen wichtiger gewesen als ein »judgement of the accuracy of the representation of the past«,[476] was noch einmal unterstreicht, dass eine Hinwendung zum subjektiven Vergangenheitserleben in Digitalen Spielen absolut dringlich ist.

Martin Lorber und ich haben meines Wissens nach den ersten wissenschaftlichen Sammelband vorgelegt, der sich dezidiert mit Authentizitätsdiskursen über historisierende Digitale Spiele beschäftigt.[477] Das Feld wird von den Autor:innen breit aufgerollt, Überblicksdarstellungen von Angela Schwarz[478] stehen neben geschichtstheoretischen Herangehensweisen von Eugen Pfister,[479] oder Rüdiger Brandis,[480] während sich beispielsweise Andrew B. R. Elliott und Mike Horswell an der spezifischen Bedeutung des Authentischen für Mittelalterdarstellungen in Digitalen Spielen abarbeiten.[481]

Schwarz spricht in ihrem Versuch, die Authentifizierungspraktiken im Kontext des Digitalen Spiels zu vier Kategorien zu verdichten,[482] von einem »buzzword«[483] und legt die Existenz der von mir bestimmten Authentizitätsbedürfnisse nahe, wenn sie schreibt:

> »People seem to crave for it in nearly every field of activity: authentic food, authentic clothing, authentic beauty products or sports articles. They mistrust experience that is second-hand and prize highly that which promises

475 Stirling/Wood 2021.
476 Ebd.
477 Lorber/Zimmermann 2020.
478 Schwarz 2020a, Schwarz 2020b.
479 Pfister 2020.
480 Brandis 2020.
481 Elliott/Horswell 2020.
482 Vgl. Schwarz 2020b, S. 121.
483 Schwarz 2020b, S. 117.

> to be the real thing, be it an individual person, a group or societies, things or places.«[484]

Auch spricht sie interessanterweise von einem »historical hue«, der durch »visual or acoustic references« in Digitalen Spielen hervorgerufen werden könne,[485] und scheint damit etwas zu meinen, was sich auch – und wohl besser – als Vergangenheitsatmosphäre fassen ließe. Doch ganz besonders ist ihr daran gelegen, zu betonen, dass vor allem der Wiedererkennungswert der Darstellungen der Spiele von Bedeutung ist, damit »a gamer actually recognizes the reference to a historical model or precedent«.[486] Dies stützt meine These, dass ein Spiel immer nur *für ein spielendes/wahrnehmendes Subjekt* authentisch, doch nicht *von sich aus* authentisch sein kann.

Darüber hinaus ist auch die politische Dimension des Authentischen ein Schwerpunkt im Sammelband, in dem Sinne, dass Forderungen nach Authentizität und Kritik an vermeintlich unauthentischen Darstellungen immer auch ein Licht darauf werfen, wie stark Authentizität mit Identität und Ideologie verbunden ist. Die Historikerin Aurelia Brandenburg zeigt beispielsweise hier[487] – wie auch an anderer Stelle –,[488] dass Authentizitätsbedürfnisse in Bezug auf Mittelalterdarstellungen in Digitalen Spielen oft und deutlich mit reaktionären Frauenbildern und auffällig weißen Gesellschaftsvorstellungen in Verbindung stehen. Der Spieleentwickler Jörg Friedrich wiederum prangert an, dass die Darstellung des Zweiten Weltkriegs im Digitalen Spiel allzu oft eine Reproduktion nationalsozialistischer Ästhetik mit sich bringt, die zwar als authentisch wahrgenommen werden mag, von Friedrich allerdings als verantwortungslos kritisiert wird.[489]

In der Einleitung des Bandes habe ich schließlich einen Versuch gemacht, eine neue Perspektive auf den Authentizitätsbegriff im Kontext Digitaler Spiele zu eröffnen.[490] Meine Argumentation fußt dabei auf denselben Überlegungen, die ich hier bereits ausgebreitet habe. Wie betont, halte ich die subjektive Komponente der Authentizität in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies bisher für nicht ausreichend untersucht, weswegen mir daran gelegen ist, diese unter Rückgriff auf hochproduktive Vorarbeiten aus der Tourismusforschung klarer zu konturieren.

484 Ebd.
485 Schwarz 2020b, S. 121.
486 Ebd., S. 124.
487 Brandenburg 2020.
488 Brandenburg 2021.
489 Friedrich 2020.
490 Vgl. Zimmermann 2020.

3.3 Exkurs: Authentizität im Tourismus

Als wegweisend und auch außerhalb der Tourismusforschung einflussreich lässt sich Dean MacCannells Konzept einer »staged authenticity« bezeichnen, das darauf basiert, dass die von Tourist:innen besuchten Orte im Grunde nur »*stage sets,* a *tourist setting*, or simply, a *set*«[491] seien, die dem touristisch Reisenden etwas vorgaukeln würden, was nicht wirklich da ist. Die Suche nach ›echter‹ Authentizität würde Tourist:innen, die sich häufig der Tatsache bewusst seien, dass ihnen Authentizität nur als Inszenierung dargeboten wird, dann dazu motivieren, aus dem künstlichen »front stage« Wege in ein ›echt‹ authentisches »back stage« zu suchen. Dies würde aber nicht funktionieren, weil auch die »back stages« mittlerweile künstlich hergestellt würden, um den Eindruck von Authentizität zu erzeugen. Tourist:innen seien dahingehend »trapped« in einer »infinite regression of stage sets«.[492] MacCannell spricht davon, dass es für Tourist:innen schwierig sei, »to know for sure if the experience is in fact authentic«,[493] womit er Authentizität klar in einem objektauthentischen Sinne als Charakteristikum von touristischen Erlebnissen fasst und die subjektive Komponente dieses Erlebnisses aus dem Blick verliert. Das touristische Streben nach dem Authentischen sei sogar, so schließt er in letzter Konsequenz, »doomed to eventual failure«.[494] MacCannell wurde zurecht für diese objektivistische Auslegung von Authentizität kritisiert, wobei Tourismusforscher:innen wie Kjell Olsen, Deepak Chhabra, Robert Healy, Erin Sills und Ning Wang das Konzept der »staged authenticity« durchaus nicht verworfen, sondern aktualisiert haben. Chhabra, Healy und Sills stellen beispielsweise heraus, dass eine Transformation touristischer Orte kein ungewöhnlicher und Authentizität ausschließender Prozess sei und schlussfolgern daher, dass »staging need not preclude authenticity«,[495] die Herstellung touristischer Erlebnisse also nicht automatisch Authentizität verunmögliche. Im Grunde geht es hier um die aus geschichtswissenschaftlichen Kontexten bekannte Diskussion über die Paradoxität des Authentischen, in dem Sinne, dass vermittelte bzw. hergestellte Authentizität eigentlich eine Kontradiktion darstellt und dennoch existiert.

Insgesamt wurden Positionen, die das Authentische in der Inszenierung ausschließen bzw. das Unauthentische als dominierenden Faktor des Tourismus darstellen, als zynische Authentizität (»cynical authenticity«[496]) kritisiert. Für solch eine zynische Authentizitätsvorstellung ist kennzeichnend, dass Tou-

491 MacCannell 1999, S. 100, Hv. i. O.
492 Ebd., S. 105.
493 Ebd., S. 101.
494 Ebd., S. 13.
495 Chhabra et al. 2003, S. 715.
496 Vidon et al. 2018, S. 63.

rist:innen als »motivated by consumption, frivolity, and image«, also geradezu von niederen Trieben befallen, charakterisiert werden.[497]

Im Gegensatz hierzu bringt Wang eine radikale Subjektauthentizität in die Diskussion ein, die das Erleben der Tourist:innen in den Vordergrund stellt und deswegen für mich von besonderem Interesse ist. Mit seinem Konzept einer »existential authenticity«[498] beschreibt Wang einen Zustand, in dem sich Tourist:innen befinden können, einen »existential state of Being«[499], der von touristischen Aktivitäten ausgelöst werden kann. Das Gefühl von Authentizität wird hier zum Wert an sich. Kjell Olsen ergänzt Wangs Vorschlag, indem er erläutert, dass Gefühle »in a social process« konstruiert würden,[500] dass also der »existential state of Being«, den Wang beschreibt, von äußeren Einflüssen bestimmt werde. Olsen schlägt auf dieser Basis vor, zwar durchaus die Erlebnisse und die mit ihnen verbundenen Gefühle als Wert an sich zu begreifen, aber auch die Kontexte in den Blick zu nehmen, die diese rahmen.[501]

Zuletzt möchte ich nun noch auf den kürzlich vorgeschlagenen Begriff der »psychoanalytical authenticity« eingehen, den Elizabeth Vidon, Jillian Rickly und Daniel Knudsen einbringen und der im Grunde eine Erweiterung der »existential authenticity« von Wang darstellt. Die Autor:innen nehmen Bezug auf Tourist:innen, die sich der Inszenierung von Authentizität bewusst sind und trotzdem von authentischen Gefühlszuständen in diesen inszenierten Umgebungen berichten.[502] Vidon, Rickly und Knudsen stellen sich damit erstens gegen die aus zynischen Authentizitätskonzepten bekannten Vorurteile gegenüber den vermeintlich unwissenden, fehlgeleiteten, manipulierten Tourist:innen. Zweitens machen sie klar, dass sich Authentizitätsgefühle auch in Settings einstellen können, die Tourist:innen als inszeniert bzw. designt erkennen.

Dem historisierenden Digitalen Spiel bleibt eine Objektauthentizität zwar per Definition verwehrt, doch legen die hier vorgestellten Untersuchungen aus der Tourismusforschung nahe, dass sich selbst in offenkundig und genau zu diesem Zwecke designten Räumen Authentizitätsgefühle einstellen können. Auch im Digitalen Spiel also, das die Virtualität seiner Darstellungen nicht vollständig verschleiern kann (siehe Kapitel B/III/2), ist die Entstehung von Authentizitätsgefühlen damit keineswegs unmöglich. Im Gegenteil: Das Gemachte und das Authentische befindet sich mittlerweile in einer geradezu symbiotischen Beziehung – weit weg von ursprünglichen Authentizitätsverwendung im Sinne von Verifizierung und Echtheit.

497 Vgl. Vidon et al. 2018, S. 62.
498 Wang 1999, S. 359.
499 Ebd., S. 352.
500 Olsen 2002, S. 164.
501 Vgl. Ebd., S. 172.
502 Vidon et al. 2018, S. 63.

Und noch etwas lässt sich aus diesem Exkurs mitnehmen: Die Tourismusforschung hat seit der Jahrtausendwende die Bedeutung des subjektiven Erlebens erkannt und postuliert ein Verständnis des Authentischen als Gefühl, das im wahrnehmenden bzw. erlebenden Subjekt entsteht. Von diesen Erkenntnissen ausgehend, möchte ich mich für eine Operationalisierung von Authentizität als Authentizitätsgefühl im Kontext Digitaler Spiele stark machen und dabei für eine deutliche Abgrenzung dieses Authentizitätsverständnisses von Objekt-, aber auch Subjektauthentizität plädieren.

3.4 Authentizität als Gefühl

Wichtig zu verstehen ist, dass sich das Atmosphärische überhaupt erst plausibel mit dem Authentischen verbinden lässt, wenn Authentizität als Gefühl konzeptualisiert wird. Diese Annahme ist für die hier zu entwickelnde Heuristik entscheidend, weil sich nur so phänomenologische und geschichtswissenschaftliche Zugänge in den Spielanalysen zusammenbringen lassen.

Mit dem Vorschlag, im Kontext Digitaler Spiele von Authentizitätsgefühlen zu sprechen, folge ich der beobachtbaren Hinwendung der Geschichtswissenschaft, vor allem der Public History, zu den Gefühlsdimensionen des Vergangenheitserlebens. Dahingehend ist diese Arbeit auch mit der Emotionsforschung als Teil der Geschichtswissenschaft verbunden, die zunehmend an Bedeutung gewinnt und auf die ich bereits in der Einleitung kurz eingegangen bin (siehe Kapitel A/4).[503]

Allerdings sei hier ausdrücklich betont, dass ich zu keinem Zeitpunkt behaupte, die von mir vorgeschlagenen Authentizitätsgefühle, die in wahrnehmenden Subjekten in Erlebniskontexten entstehen, würden in irgendeiner Art und Weise der Gefühlswelt historischer Akteur:innen entsprechen. Eine Verbindungslinie zum Teil der Emotionsforschung, der sich mit den »Emotionen der historischen Akteur_innen«[504] beschäftigt bzw. danach strebt, sich diesen anzunähern, ziehe ich von den Authentizitätsgefühlen ausdrücklich nicht – auch nicht von den Vergangenheitsatmosphären, um das hier schon vorwegzunehmen. Wenn überhaupt, dann lässt sich – wie es ja auch bereits getan wird – darüber sprechen, inwiefern solche Erlebnisse und die in ihnen entstehenden Authentizitätsgefühle *fehlgedeutet* werden als »Begegnung mit Geschichte als Identitätserfahrung«.[505] Gundermann und Brauer betonen richtigerweise: »[E]in Nachfühlen historischer Emotionen ist nicht möglich«,[506] und

503 Vgl. Brauer/Lücke 2020; Gundermann/Brauer 2021.

504 Gundermann/Brauer 2021, S. 50.

505 Ebd., S. 60.

506 Ebd.; siehe hierzu auch Brauer/Lücke: »[I]t underscores the point that feeling the identical emotions they felt or empathizing with them is impossible.« (2020, S. 54)

sollte dennoch dieser Eindruck bei Teilnehmer:innen an Erlebnisangeboten entstehen, so ist hier von einer Illusion zu sprechen. Auszuschließen ist das gewiss nicht, und doch möchte ich klarstellen, dass sich alle meine Ausführungen auf die Erlebniswirklichkeit wahrnehmender Subjekte in der Gegenwart beziehen und ich nicht behaupten möchte, so würden vergangene Gefühle tatsächlich in die Jetztzeit geholt. Ich werde hierauf in Kapitel E/I/2 noch genauer zu sprechen kommen. Festzuhalten bleibt, dass sich die Operationalisierung von Authentizität als Gefühl und das Konzept der Vergangenheitsatmosphären in dem Bereich der Emotionsforschung ansiedeln lassen, den Gundermann und Brauer als »Emotionalisierung« bezeichnen: »Spezifisch für Emotionalisierung ist, dass die Emotionen auf der Objektebene mit denen auf der Subjektebene vermischt werden und keine klare Trennung mehr möglich ist.«[507] Diese Vermischung ist ja auch gerade für das Phänomen der Atmosphäre charakteristisch, wie im vorangegangenen Kapitel gezeigt wurde. In letzter Konsequenz sind Authentizitätsgefühle damit Kennzeichen einer (erfolgreichen) Emotionalisierung.

Außerdem – auch das ist in der Einleitung bereits angeklungen – stehe ich mit den Authentizitätsgefühlen in einer Tradition mit der besonders im Bereich der Public History intensiv betriebenen Forschung zu Praktiken des Reenactment, der Living History, historischer Themenparks oder auch des Geschichtstourismus. Den Akteur:innen dieser Praktiken geht es, grob zusammengefasst, darum, »das Verschwundensein der Vergangenheit – ihre radikale Unzugänglichkeit – selbst zum Verschwinden zu bringen«[508]. Ein unmittelbarer Zugang zur Vergangenheit scheint mittels authentischen Erlebens realisierbar. Der Glaube daran, dass solch ein Zugang tatsächlich möglich wäre, obwohl es dem einer linearen Zeitwahrnehmung unterliegenden Menschen de facto unmöglich ist, jemals zu einem anderen Zeitpunkt als dem Jetzt zu existieren,[509] ist direkt mit dem Paradoxon der Unmittelbarkeit verbunden, das der Authentizität eingeschrieben ist. Wie es Gundermann, Keilbach und Morat beschreiben, soll »[d]ieses Gefühl des Versetzt-Seins in eine andere Welt […] dabei zugleich als Versetzt-Sein in eine andere Zeit erlebt werden«,[510] womit sich auch erklären lässt, warum im Kontext dieser Erlebnispraktiken – und im Kontext des Digitalen Spiels – »immer wieder von Zeitreisen die Rede ist«.[511]

Das authentische Erlebnis »appears spontaneous and unmediated«, »promises deep engagement, untarnished by the dictates of commerce or the demands of a fickle subject« und – das ist entscheidend – »appears to spring directly

507 Gundermann/Brauer 2021, S. 62–63.
508 Groebner 2018, S. 96.
509 Vgl. Pirker/Rüdiger 2010, S. 19.
510 Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 115.
511 Ebd.

from the past«, wie es Vanessa Agnew und Juliane Tomann für das Reenactment festhalten.[512] Mit der vermeintlichen Unmittelbarkeit verbindet sich hier also außerdem noch eine Befreiung vom Alltag, ein »Kontext der Außeralltäglichkeit«[513]. Solche erlebnisorientierten Praktiken werden beschrieben als »a simpler, freer, more spontaneous, more authentic, or less serious, less utilitarian, and romantic, lifestyle which enables people to keep a distance from, or transcend, daily lives«,[514] was direkt an meine einleitenden Schilderungen zu Zwängen und (Authentizitäts-)Bedürfnissen des Subjekts in der Spätmoderne anschließt.

Der Ort, an dem diese Erlebnisse möglich sind, ist ein »Ort gesteigerter Empfindung«[515], der Besucher:innen multisinnlich – und, die Atmosphären im Blick, auch vorsinnlich – anspricht und mittels verschiedener Elemente ein Gesamterlebnis konstituiert, das sich beispielsweise aus taktilen, auditiven oder visuellen Angeboten zusammensetzt. Entscheidend ist hier, so bringt es Angela Schwarz in ihrer Auseinandersetzung mit geschichtstouristischen Angeboten auf den Punkt, dass wir es in diesen Erlebnisformaten mit »verräumlichter Zeit«[516] zu tun haben, d. h. die Vergangenheit wird als besuchbarer Ort inszeniert, mit dem auf verschiedene Arten und Weisen interagiert werden kann:

> »freies Umherwandern oder längeres Verharren, dynamische Wahrnehmung oder Momentaufnahme, Aufmerksamkeitsregime und sentimentales Reisen, Informationsaufnahme jenseits des Blicks auf die historischen Objekte über den lokalen Guide oder den gedruckten Reiseführer, reines Schauen oder Schauen und Festhalten im selbst angefertigten Bild.«[517]

Gerade in Bezug auf diese implizierte Räumlichkeit von Vergangenheit ist die Bedeutung der Atmosphären bisher noch unterschätzt worden.

Allerdings ist mit den hier von Schwarz aufgezählten Möglichkeiten der Interaktion mit der »verräumlichten Zeit« auch bereits angedeutet, dass Erlebnispraktiken wie Reenactment, Living History und Geschichtstourismus dezidiert eine Handlungskomponente bzw. eine performative Komponente aufweisen. Schwarz spricht hier auch von einem »viel höhere[n] Maß an Interaktivität«, das diese Praktiken im Vergleich zu nicht erlebnisbasierten Zugängen zur Ver-

---

512 Agnew/Tomann 2020, S. 23.

513 Schwarz 2019b, S. 34.

514 Wang 1999, S. 360.

515 Groebner 2018, S. 173.

516 Schwarz 2019b, 42. Eine ähnliche Stoßrichtung lässt sich auch bei Sharon Macdonald bestimmen, die aus Perspektive der Heritage Studies davon spricht, dass »heritage turns the past into something visitable« (2013, S. 18). Die Ortshaftigkeit der Vergangenheit, die als Teil solcher Erlebnispraktiken impliziert wird, ist entscheidend.

517 Schwarz 2019b, S. 42.

gangenheit – Schwarz nennt als Beispiel eine »illustrierte Zeitschrift« –, aufweisen würden.[518] Als eine in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies geschulte Forscherin verweist Schwarz hier zurecht darauf, dass diese »Bewegung im Raum« und das »Gefühl von Eigenständigkeit und Steuerungsmöglichkeit« auch für die »Neuen Medien des 21. Jahrhunderts« – dabei gewiss das Digitale Spiel mitmeinend – von Relevanz sind.[519] Analog hierzu wird Living History beispielsweise als »a movement and a practice that seeks to simulate how lives were lived in the past by reenacting them in the present«[520] und Reenactment wiederum als »acts of self-referential performativity«[521] definiert. Dies unterstreicht, dass diese Praktiken ohne ihre performative Komponente, ohne das Handeln der Teilnehmer:innen in diesen Praktiken im Sinne eines Versuchs »to represent past lives as they were actually lived«,[522] nicht denkbar sind.

Es ist dann auch kaum überraschend, dass, wenn solche Erlebnispraktiken mit Digitalen Spielen in Verbindung gebracht werden, oft und gerne betont wird, dass auch Digitale Spiele solch eine Form performativen Handelns ermöglichen. Schon 2016 betonte Adam Chapman diese Gemeinsamkeit, als er von »*digital-ludic reenactment*«[523] sprach und postulierte, dass es durch Digitale Spiele möglich sei, »to understand historical challenges, the skills needed to overcome them and the relevant information to these processes«.[524] Eine rote Linie zog er allerdings bei einer möglicherweise damit verbundenen Gefühlskomponente: »However, it cannot allow us to know how the people of the past felt or thought about the challenges they faced«,[525] womit er zwar recht hat, sich gleichzeitig aber auch dem Gefühlsleben im Kontakt mit Digitalen Spielen insgesamt verschließt. Nico Nolden kritisiert das in einer rezenten Veröffentlichung zur Verbindung von Reenactment und Digitalem Spiel. So hält er fest, dass Chapman »dadurch sinnlich-körperliche Erfahrungen und Emotionalität als unwissenschaftlich aus[blendet]« und seinen Blick wegen der klaren Fokussierung auf »historical challenges« »letztlich auf die – meist militärischen – Spielinhalte bei Shootern und Simulationen [beschränkt].«[526] Pieter van den Heede folgt dem Vorbild Chapmans und betont ebenfalls sehr deutlich die Handlungsmöglichkeiten in Digitalen Spielen, wenn er postuliert, dass sie als »sites of reenactment« fungieren könnten, weil sie »aim to let players virtually act out past behaviors

518 Schwarz 2019b, S. 35.
519 Ebd.
520 Dean 2020, S. 120.
521 Van den Heede 2020, S. 84.
522 Dean 2020, S. 120.
523 Chapman 2016, S. 186; Hv. i. O.
524 Ebd.
525 Ebd.
526 Nolden 2021, S. 136.

and attitudes as part of a mediated experience«.[527] Und auch Michal Mochocki »put[s] aside the large-scale historical strategy games as they fall far away from historic site visitation« und gibt zu, dass er damit seinen Quellenkorpus limitiert.[528] Wie ich in meinen Analysen zeigen werde, geht durch diese einseitige Fokussierung auf »games simulating an individual or small-group exploration of virtual places«[529] verloren, dass Vergangenheitsatmosphären gerade nicht nur in den Spielen wirkmächtig sind, die sich auf den ersten Blick mit bekannten Erlebnisformen der Public History wie Reenactment in Verbindung bringen lassen,[530] sondern beispielsweise auch in einem Strategiespiel wie Anno 1800.

Um das klar zu sagen: Obwohl der hier vorgestellte Ansatz in der Tradition dieser Forschung zu erlebnisorientierten Praktiken der Geschichtskultur steht, möchte ich gerade nicht der Parallelisierung von realweltlicher und virtueller Performativität folgen, sondern mich dem Erleben »verräumlichter Zeit«[531] über die Wahrnehmung von Vergangenheitsatmosphären annähern. Für das Digitale Spiel bedeutet diese Betonung der Wahrnehmung eine ungewöhnliche Schwerpunktsetzung. Statt die in den von mir untersuchten Spielen angebotenen Räume als Handlungsräume zu betrachten, möchte ich sie als Wahrnehmungsräume operationalisieren (siehe hierzu auch Kapitel B/I/7). Damit fällt auch die oben skizzierte Limitierung weg, die sich durch eine Handlungsbetonung ergibt: Wenn nur Spiele in den Blick genommen werden können, die ähnliche Handlungsmuster anbieten, wie sie realen historischen Akteur:innen möglich gewesen wären, wird die Quellenbasis künstlich auf wenige Spielegenres verengt und zahlreiche Aspekte des Vergangenheitserlebens in und mit Digitalen Spielen bleiben zwangsweise unbeachtet.

Um das hier nun auf den Punkt zu bringen: Der Wert der Operationalisierung von Authentizität als Gefühl liegt in folgenden fünf Aspekten:

Erstens ist durch das Sprechen über Authentizitätsgefühle die subjektive Komponente des Kontaktes mit Erlebnisangeboten betont. Authentizitätsgefühle sind eine klare Absage an ein Verständnis von Authentizität als objektive, dem Ding an sich inhärente Kategorie.[532] Authentizitätsgefühle sind so der ide-

---

527 Van den Heede 2020, S. 84.

528 Mochocki 2021, S. 12.

529 Ebd.

530 Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem, was Erlebnisangebote der Public History und Digitale Spiele eint und was sie trennt, siehe Mochocki 2021.

531 Dies sollte allerdings nicht derart missverstanden werden, dass sich Authentizitätsgefühle nur im Kontakt mit Wahrnehmungsphänomenen wie den Atmosphären einstellen können. Auch als Ergebnis einer performativen Auseinandersetzung mit Vergangenheit halte ich die Entstehung von Authentizitätsgefühlen für plausibel, doch liegt dieser Bereich nicht im Fokus dieser Arbeit.

532 Allerdings sind Authentizitätsgefühle damit inkompatibel mit der Idee von »Authentizitätsfiktionen«, die Literaturwissenschaftlerin Eva Ulrike Pirker und Historiker Mark

ale Zugang, um sich dem Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel anzunähern, einem Medium, das mit dem Konzept der Objektauthentizität nicht adäquat zu beschreiben ist.

Zweitens sehe ich durch die Betonung der subjektiven Komponente auch ein Ausbrechen aus der bestehenden Dichotomie von Objektauthentizität und Subjektauthentizität. Es ist kein Zufall, dass ich in den vorangegangenen Ausführungen immer etwas umständlich von der ›subjektiven Komponente der Authentizität‹ statt von ›Subjektauthentizität‹ gesprochen habe. Wie in der kurzen Begriffsgeschichte der Authentizität geschildert, steht ›Subjektauthentizität‹ eigentlich für die Vorstellung, sich als Mensch selbst treu zu sein, sich nicht zu verstellen. Auf dieser Ebene befindet sich, wer eine andere Person als ›authentisch‹ bezeichnet. Doch das meint eben nicht die Gefühlsebene, die ich betone. Mir geht es gerade darum, hervorzuheben, dass Authentizität ein Gefühl ist, das im Subjekt entsteht, sodass Praktiken und Mechanismen, die dieses Gefühl auszulösen imstande sind, mit dem Authentizitätsdiskurs verknüpft werden können. Es wäre also unpassend, den bereits anderweitig besetzten Begriff ›Subjektauthentizität‹ hierfür zu verwenden, obwohl der Begriff – zumindest auf den ersten Blick – passend scheint. Stattdessen möchte ich vorschlagen, eine dritte Kategorie zu bestimmen. An anderer Stelle bin ich so zum Dreiklang »authenticity of verification (object authenticity), authenticity of the self (subject authenticity) and felt authenticity (subjective authenticity)« gelangt.[533] Neu ist

Rüdiger 2010 unter Rückbezug auf den Kommunikationswissenschaftler Siegfried J. Schmidt einbrachten. Pirker und Rüdiger wollten mit diesem Begriff zwar betonen, dass Authentizität herstellbar ist und dass Techniken zu ihrer Herstellung eingesetzt werden (Vgl. Pirker/Rüdiger 2010, S. 21–22). Jedoch sind mit diesem Begriff zwei problematische Implikationen verbunden: Zum einen sprechen Pirker und Rüdiger davon, dass »Authentizitätsfiktionen inhaltlich und formal im Produkt selbst erzeugt [werden]« (Pirker/Rüdiger 2010, S. 22), was meiner Einschätzung nach unmöglich ist. Etwas kann immer nur authentisch für jemanden sein; nichts ist authentisch von sich aus, d. h. Authentizität kann auch nicht »im Produkt« erzeugt werden. Ich sehe hier eine Überbetonung des Objekts und eine ungenügende Würdigung des wahrnehmenden Subjekts. Zum anderen impliziert der Begriffsteil »Fiktion«, dass es sich hier nicht um ›richtige‹ Authentizität, sondern bestenfalls um ein Provisorium handele, dass es eine ›Authentizitätsrealität‹ geben müsse, die denjenigen verschlossen bleibt, die nur mit Authentizitätsfiktionen in Kontakt treten. Diese Deutung von ›Authentizitätsfiktionen‹ als eine Art Authentizität zweiter Klasse leitet sich auch aus einer Formulierungen wie »Suggestion von Authentizität« (Pirker/Rüdiger 2010, S. 20) ab. Ob Pirker und Rüdiger diesen Begriff derart normativ verstanden wissen wollen, wird nicht ganz klar. Möglicherweise ist ihnen tatsächlich nur daran gelegen, »den Konstruktionscharakter und die mediale Bedingtheit« (Pirker/Rüdiger 2010, S. 21) von Authentizität zu betonen. Für mich drängen sich allerdings Assoziationen zu Dean MacCannells »staged authenticity« auf, die als »cynical authenticity« (Vidon et al. 2018, S. 63) kritisiert wurde.

533 Zimmermann 2020, S. 17.

also, neben Objektauthentizität und Subjektauthentizität noch eine *subjektive Authentizität* bzw. eine *gefühlte Authentizität* bzw. die *Authentizitätsgefühle* zu stellen. Diese Authentizitätsgefühle sind dazu geeignet, die Relationalität, Paradoxie und Herstellbarkeit der Authentizität besser zu fassen.

Drittens wird durch eine Operationalisierung von Authentizität als Gefühl eine Verbindung hergestellt zwischen Geschichtswissenschaft, Game Studies und der Tourismusforschung. Letztere hat – wie gezeigt – schon vor der Jahrtausendwende sehr klar Authentizität als Gefühlskategorie positioniert. Es ist mir daran gelegen, die bestehenden Konzepte für die geschichtswissenschaftlichen Game Studies nutzbar zu machen, womit ich ein ähnliches Projekt verfolge wie Michal Mochocki, der unter Bezugnahme auf den von mir vorgeschlagenen Begriffsdreiklang aus Objektauthentizität, Subjektauthentizität und Authentizitätsgefühlen festhält: »His ideas are in perfect alignment with my take on adopting three-to-five dimensions of authenticity«.[534] Gleichzeitig schließe ich damit an die aufgeführten Vorarbeiten, z. B. von Tobias Winnerling zu seiner »affective authenticity«, an. Von Authentizitätsgefühlen zu sprechen, macht also eigentlich nur explizit, was – wie mir scheint – sowieso schon seit einigen Jahren in den Authentizitätsdiskursen der geschichtswissenschaftlichen Game Studies, aber auch der Public History schwelt.

Viertens fügen sich Authentizitätsgefühle passgenau in die oben skizzierte »kulturkritische Entfremdungserzählung«[535] ein, denn durch sie lässt sich sehr exakt beschreiben, wie und warum Authentizität zum »Krisenbegriff«[536] der Spätmoderne und zum omnipräsenten »buzzword«[537] werden konnte. Wenn sich mit Hilfe dieser Entfremdungserzählung plausibel argumentieren lässt, dass Authentizitätsbedürfnisse für das (westliche) Subjekt der Spätmoderne bestehen, so sind Authentizitätsgefühle das, was diese Bedürfnisse – zumindest temporär – zu stillen imstande ist. Authentizitätsgefühle sind das, wonach von den ›bedürftigen‹ Subjekten gesucht wird und was in vergangenheitsbezogenen Erlebnisangeboten gefunden wird.

Fünftens ermöglicht ein Verständnis von Authentizität als Gefühlskategorie, Atmosphären für die geschichtswissenschaftliche Forschung allgemein und die geschichtswissenschaftlichen Game Studies speziell beschreibbar zu machen. Atmosphären sind damit Teil der »Praktiken und Strategien der Emotionalisierung«[538], wobei sich diese Praktiken und Strategien besonders gut als ästhetische Arbeit nach Böhme beschreiben lassen (siehe Kapitel B/I/6). Meine Hypothese

534 Mochocki 2021, S. 3.
535 Sabrow/Saupe 2016, S. 17.
536 Knaller/Müller 2006, S. 10.
537 Schwarz 2020b, 117.
538 Gundermann/Brauer 2021, S. 63.

als Grundlage für die in diesem Teil der Arbeit entwickelte Heuristik ist demnach, dass ein spezifischer Typus von Atmosphäre – die Vergangenheitsatmosphäre – als Emotionalisierungspraktik eingesetzt wird, um Authentizitätsgefühle zu erzeugen, die wiederum Authentizitätsbedürfnisse befriedigen. Aus einer kapitalismuskritischen Perspektive stellt auch die Soziologin Eva Illouz Überlegungen in diese Richtung an, wenn sie schreibt, dass »Konsumenten […] ihre Authentizität als Gefühl und emotionalen Austausch [erleben], objektiviert in Dingen, Erlebnissen und Atmosphären.«[539] Hieran anschließend wäre dann auch zu fragen, ob und inwiefern historisierende Digitale Spiele als »Gefühlswaren« (»emodities«) zu bezeichnen sind, d. h. als »Knotenpunkte, an denen Emotionen und Akte des Konsums zusammentreffen«.[540] Diese Dimension des Konsums atmosphärenerzeugender Gegenstände zur Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen ist zumindest stets mitzudenken, wenn Produktion und Rezeption von Vergangenheitsatmosphären behandelt werden (siehe hierzu auch Kapitel E/II).

Wie genau diese Produktions- und Rezeptionsprozesse ablaufen, wird sich erst im Laufe der Analysen herauskristallisieren. Bevor allerdings diese Analysen möglich sind, muss nun noch das untersuchte Medium, das Digitale Spiel, überhaupt erst einmal als ein Medium vorgestellt werden, das atmosphärisches Erleben ermöglicht.

539 Illouz 2018b, S. 276.
540 Illouz 2018a, S. 23.

III Das Digitale Spiel zwischen Distanz und Nähe

1 Arbeitsdefinition: Digitale Spiele als ästhetische Medien

Wie ich bereits in der Einleitung dieser Arbeit herausgestellt habe, möchte ich von einer sehr offenen, beweglichen und unabgeschlossenen Definition des Digitalen Spiels als ästhetisches Medium nach Philosoph Daniel Martin Feige ausgehen (siehe Kapitel A/4). Gemeint ist damit, »*dass ästhetische Medien im Lichte von Austausch- und Abgrenzungsprozessen mit anderen ästhetischen Medien beständig neu verhandelt werden*«[541], womit ich mich bewusst einer abgeschlossenen Definition des Digitalen Spiels verwehre. Vielmehr geht es mir darum, das Digitale Spiel als eingebettet in den Kontext anderer ästhetischer Medien zu verstehen, wobei es erst diese Kontextualisierung ist, die überhaupt ein Licht auf einen bestimmten Aspekt des Digitalen Spiels wirft, den ich in dieser Arbeit betrachte. Wenn man so will, dienten die bisherigen Ausführungen zu Atmosphäre und Authentizität besonders auch der Bestimmung dieses Kontextes, dahingehend einer Verortung des Digitalen Spiels als Angebot einer erlebnisorientierten Geschichtskultur mit Potenzial zur Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen mittels Atmosphären. Die anderen »ästhetischen Medien«, wie Feige sie nennt, die ich mit dem Digitalen Spiel im Austausch sehe, sind in diesem Fall dann nicht die ›üblichen Verdächtigen‹ Literatur und Film, sondern Formate wie Living History, Reenactment oder Geschichtstourismus (siehe hierzu die Kapitel B/II/2 und B/II/3.4). Damit schließe ich ebenfalls an Beobachtungen von Medienwissenschaftler:innen wie Bobby Schweizer an, der eine zunehmende Zahl an »tourism-centred objectives in recent games« herausarbeitet hat und attestiert, dass »game worlds are increasingly being made with the knowledge that players take pleasure in touring their landscapes«.[542]

Diese spezifische Kontextualisierung stellt allerdings nicht den Wert einer Betrachtung des Digitalen Spiels aus literatur- oder filmwissenschaftlicher Sicht in Frage, sondern soll hier nur den spezifischen Zugang dieser Arbeit betonen. Ich trenne damit aus dem »ästhetischen Holismus«[543] der einzelnen Computer-

541 Feige 2015, S. 20; Hv. i. O.
542 Schweizer 2020, S. 163.
543 Feige 2015, S. 66.

spiele einen Aspekt heraus, der »für sie jeweils besonders relevant«[544] ist, bzw. den ich für jeweils besonders relevant halte, und das ist eben das Atmosphärische. Ich behaupte damit zu keinem Zeitpunkt, ich könnte Digitale Spiele hinreichend und abschließend bestimmen, indem ich sage, dass sie Atmosphären produzieren. Was ich allerdings durchaus sage – und damit wäre ich bei einer Arbeitsdefinition des Digitalen Spiels angelangt: *Digitale Spiele sind ästhetische Medien, die in ihren und durch ihre virtuellen Welten Atmosphären produzieren*. Sie tun dies neben vielen anderen Dingen, die sie vermögen. Doch für mich sind in dieser Arbeit das Atmosphärische und dessen Implikationen für eine erlebnisorientierte Geschichtskultur von Relevanz.

Ich positioniere mich damit außerhalb eines »falschen Dualismus«[545] zwischen Narratologie und Ludologie, der die Game Studies so lange beschäftigt hat und weiterhin beschäftigt. Im Kontext der im ausgehenden 20. Jahrhundert mit den wegweisenden Arbeiten »Hamlet on the Holodeck« von Janet Murray[546] und »Cybertext« von Espen Aarseth[547] entstandenen Game Studies[548] lassen sich zwei dominante Bewegungen identifizieren, die angetreten waren, das Digitale Spiel zu definieren: die Narratologie und die Ludologie. Erstere betrachtete Digitale Spiele als eine Sonderform oder Weiterentwicklung des Mediums der Erzählung, die sich durch die interaktive Formbarkeit durch Spielende auszeichnet, also als interaktive Erzählungen. Dieser Strömung wird beispielsweise die obengenannte Arbeit von Janet Murray zugezählt. Die Ludologie – hier ließe sich dann die Arbeit von Espen Aarseth verorten – betrachtete Digitale Spiele wiederum als Sonderform oder Weiterentwicklung des Mediums Spiels, die sich zuallererst durch die das Spielhandeln rahmende Regelstrukturen auszeichnet, also als Weiterführung der Praxis des Spielens in einem digitalen Kontext. Die Fronten dieser beiden Strömungen wurden und werden allerdings als verhärteter dargestellt, als sie sich aus den in Aufsätzen und Monografien festgehaltenen Aussagen deduzieren lassen, wie beispielsweise auch Eugen Pfister in einer Rekonstruktion dieses ›Streits‹ attestiert:

> »Zu keinem Zeitpunkt der Debatte behaupteten LudologInnen, dass Spiele grundsätzlich Narration ausschlossen, noch stellten NarratologInnen die Ausnahmestellung des Spiels in Zweifel.«[549]

---

544 Feige 2015, S. 66.

545 Ebd., S. 100.

546 Murray 1997 [2016].

547 Aarseth 1997.

548 Hierzu Matuszkiewicz: »Obwohl die ersten Publikationen zur kulturwissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele bis in die 1980er-Jahre zurückreichen, so kann doch erst ab den 1990er-Jahren von einer breiteren Untersuchung digitaler Spiele gesprochen werden, für welche beispielsweise die Monografien von Espen Aarseth und Janet Murray sowie die sich hieran anschließenden Diskurse Pate stehen.« (2021)

549 Pfister 2018c.

Einige polemischer formulierte ›Streitschriften‹ der Ludolog:innen waren dabei auch und besonders »als Initialzündung einer neuen Forschungsdisziplin, der Ludologie, gedacht, welche im Kampf um Anerkennung und vor allem Finanzierung ihr Profil schärfen musste«[550] und sollten auch dahingehend bewertet werden. Mittlerweile besteht weitestgehend Einigkeit darüber, dass die hier dargestellten Positionen vor allem unterschiedliche Zugänge zum Digitalen Spiel beschreiben und sich – je nach Fragestellung – mal mehr, mal weniger als produktive methodische Leitsysteme erweisen. Was zurückbleibt, ist ein »ludology versus narratology hangover«[551], der bis heute die Definitionen des Digitalen Spiels als einen mal stärker in die eine, mal stärker in die andere Richtung kippenden Balanceakt von Narration und Repräsentation auf der einen und Regeln und Programmcodes auf der anderen Seite prägt. Wie Audrey Anable korrekterweise nahelegt, ist das subjektive Erleben der Spieler:innen immer von diesen beiden Aspekten geprägt, die sich gegenseitig rahmen:

> »Indeed, we experience video games as digital procedures, but our very access to their procedural expression is necessarily couched in and framed by the visual, aural, and narrative dimensions of the games. The opposite is also true. Our experience of a game's representations is always informed by the invisible digital procedures the game asks our bodies to make visible.«[552]

Doch es bleibt dabei: »Beide [Narratologie und Ludologie; Anm. FZ] waren angetreten, das, was das Computerspiel ausmacht, zu definieren, und sind gescheitert«[553], sind doch beide Blickwinkel inadäquat, indem sie immer andere Teile des Digitalen Spiels im Schatten belassen. Auch ein »middle way through the debates«[554], d. h. also Digitale Spiele beispielsweise als »ludo-narratological constructs«[555] zu beschreiben, reicht nicht als Definition dieses Mediums aus. Denn auch im Zusammenspiel dieser beiden Zugänge können nicht alle Digitalspielerfahrungen adäquat beschrieben werden, kann nicht sichergestellt werden, dass alles, was Digitale Spiele sind, sein können und sein werden mit einer ludo-narratologischen Definition gefasst werden kann. Die unausweichliche Konsequenz wäre ein »unergiebige[s] Wettrüsten von Zusatzhypothesen«[556], um »paradigmatische Fälle und Ausnahmen«[557] zu beschreiben. Nicht zuletzt halte

550 Pfister/Winnerling 2020, S. 27.
551 Anable 2018, S. 50.
552 Ebd., S. 89–90.
553 Feige 2015, S. 55.
554 Elliott/Kapell 2013, S. 18; siehe auch Chapman 2013, S. 315.
555 Aarseth 2012, S. 130.
556 Feige 2015, S. 184.
557 Ebd.

ich das atmosphärische Erleben in Digitalen Spielen im Kontext dieses bipolaren Verständnisses des Mediums für nicht angemessen beschreibbar, da sich Atmosphären weder einer narratologischen noch einer ludologischen, sondern vielmehr einer phänomenologischen Strömung zurechnen lassen.

Das Ziel ist allerdings nicht, Game Studies-Forscher:innen vorzuwerfen, Digitale Spiele falsch verstanden zu haben, wenn sie sich – wenn überhaupt – auf der einen oder anderen Seite dieses Spektrums positioniert haben. Ich schließe mich hier vielmehr Daniel Vella an, der festhält, dass er »do[es] not wish to suggest that game scholars have distorted their object of study«[558], und der – ebenfalls aus einer phänomenologischen Perspektive – lediglich attestiert, dass bisherige Zugänge vor allem zum räumlichen Erleben im Spiel reduktionistisch waren und nicht die Spielerfahrung in ihrer Breite erfassen konnten.[559] Einige zentrale Aspekte des Digitalen Spiels, die mittlerweile von zahlreichen Autor:innen herausgearbeitet wurden, sind zweifellos für meine Arbeit relevant, müssen jedoch für die geschichtswissenschaftliche Forschung adaptiert und mit Authentizitäts- und Atmosphärenkonzepten verknüpft werden. Den Raumkonzepten der Game Studies werde ich hierbei ein eigenes Unterkapitel widmen, weil ich sie für das atmosphärische Erleben für besonders relevant halte. Außerdem werde ich den Konzepten der »Grenzauflösung«[560], die im Kontext des Digitalen Spiels diskutiert werden, d. h. der Immersion, der Involvierung und der Präsenz sowie der Rolle des Avatars, ein eigenes Unterkapitel widmen, weil ich sie in naher Verwandtschaft zu den Atmosphären sehe.

Zuvor möchte ich allerdings noch darauf verweisen, dass im weiteren Verlauf dieser Arbeit auch die spezifische Praktik der Herstellung Digitaler Spiele, das Game Development, Berücksichtigung finden muss. Medienwissenschaftler Gundolf Freyermuth hat hierzu im Kontext und in Abgrenzung zu den Game Studies darauf hingewiesen, dass die Produktion Digitaler Spiele auf »inkrementelle[r] Iteration« basiert und damit »emergente Ergebnisse« produziert.[561] Gemeint ist damit, dass sich Game Design-Prozesse nicht auf lineare Arbeitsabläufe reduzieren lassen, sondern auf Basis einer »steten schrittweisen Korrektur und verfeinernden Wiederholung der Entwurfs- und Gestaltungsprozesse«[562] funktionieren. Der Vorschlag, Spielentwickler:innen nach Böhme auch als ästhetisch Arbeitende zu verstehen (siehe Kapitel B/I/6), wird damit vor die besondere Herausforderung gestellt, dass die Arbeitsprozesse der Entwickler:innen besonders fluide und für Außenstehende schwer nachvollziehbar sind. Hinzu

558 Vella 2019, S. 147.
559 Vgl. Vella 2019, S. 148–149.
560 Rupert-Kruse 2013, S. 11.
561 Freyermuth 2015a, S. 75.
562 Ebd.

kommt, dass – besonders in der Geschichtswissenschaft – die Entwickler:innen von Digitalen Spielen in der Regel zu einer homogenen Handlungseinheit verschmolzen werden und damit die unterschiedlichen Einflüsse von Gruppen wie Game Designer:innen, Concept Artists, Level Designer:innen, Writern, Programmierer:innen usw. unsichtbar werden. Hier lohnt es sich, differenziert zu arbeiten, denn – wie es jüngst Markus Bassermann formulierte –:

> »Game development matters. It matters, because it shapes the rules of play, the actions they invoke, and what these actions imply. It matters, because designers and developer's intent to convey meaning through both setting and gameplay, fundamentally shaping the trajectory of their ludic narrative. And it matters because this intent remains, even if game mechanics, rules and loops continue their existence entirely divorced from their inventors.«[563]

Methodisch spiegelt sich diese bewusste Bezugnahme auf die Produktionskontexte Digitaler Spiele in einer Hinwendung zu den sogenannten »Production Studies« (siehe die Kapitel A/5 und C/I/1).

2 Raum und Welt im Digitalen Spiel

2.1 Spielräume zwischen Handlung und Wahrnehmung

Digitale Spiele werden spätestens seit 1997 vor allem auch als virtuelle Räume[564] behandelt. Medientheoretiker Stephan Günzel führt diese Perspektive auf Arbeiten von Mark J. P. Wolf (»Inventing Space«, 1997) und Espen Aarseth (»Allegories of Space«, 2001) zurück.[565] Als interessant erweist sich, welche grundlegende Stoßrichtung Günzel in diesen frühen Arbeiten identifiziert, die bis heute in den Game Studies nachzuweisen ist. Räume in Digitalen Spielen werden vor allem als Repräsentationen behandelt und damit, in letzter Konsequenz, als »an incomplete copy or an ontologically deviant ›image‹ of the real world.«[566] Daraus ergibt sich – und hier folge ich weiterhin Günzel – eine Bewertung dieser virtuellen Räume und schlussendlich auch der Spiele als solche, die Raum nie »as it is perceived fully as it exists ›in real life‹« darstellen können.[567]

563 Bassermann 2021.

564 Ich nutze »Raum« im Folgenden als die, meiner Meinung nach, semantisch passendste Übersetzung für das in englischsprachigen Texten verwendete »Space«.

565 Günzel 2019, S. 15.

566 Ebd., S. 18.

567 Ebd.

Hierzu lässt sich ergänzen, dass Digitale Spiele zwar Räume visualisieren, aber nicht tatsächlich virtuelle Räume produzieren, die von Spieler:innen betreten werden können. Dies ist für klassische bildschirmbasierte Spiele – und über diese spreche ich in dieser Arbeit und nicht etwa über Virtual Reality oder Augmented Reality – unmöglich, da sie auf eine zweidimensionale Bildausgabe über einen Monitor oder Fernseher beschränkt sind. Was viele Digitale Spiele allerdings durchaus tun, ist, Räumlichkeit zu simulieren, indem sie die beispielsweise aus der Malerei bekannte Zentralperspektive nutzen »und somit Raumtiefe in der eigentlich zweidimensionalen Bildebene erzeugen«.[568] Mit Hilfe einer Pyramide aus Sichtlinien wird die Perspektive eines Individuums simuliert, womit ein Repräsentationsraum erschaffen wird.[569] Graeme Kirkpatrick schließt daher folgerichtig, dass Digitale Spiele keinen dreidimensionalen Raum, sondern nur »spacial *sensations* (the feelings arising from perceptions of space)« anbieten.[570] Ich möchte aus phänomenologischer Perspektive noch einmal in Erinnerung rufen, dass sich das Raumerleben im Digitalen Spiel als eine – nach Böhme – eigene Form der Wirklichkeit beschreiben lässt, als eine »virtuelle Wirklichkeit«[571] und damit als »ein Feld von eigenem Gewicht«[572] in Abgrenzung zur Realität. »[D]urch den Einsatz von Off-Screen-Raum, verschiedene Tiefenebenen, die Imitation von Kamerabewegungen sowie durch die 3D-Grafik«[573] findet eine zunehmende Verschleierung der Gemachtheit virtueller Welten statt, die Medienwissenschaftler Rolf Nohr eindrücklich beschreibt: »Die visuellen Erfahrungswelten der Spiele sind einer der wirkmächtigsten Orte, an denen der Text, die Gemachtheit und die Arbitrarität aus den Rechnern ›ausgetrieben‹ wird«.[574] Und er ergänzt: »Die Begrenzung des Rechnerbildes verschleiert sich, wird selbst transparent«,[575] was im Sinne der in Kapitel B/I/4.1 betonten Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität zu deuten ist. Hiermit wäre schon ein zentrales Charakteristikum der digitalen Spielräume benannt. Gundolf Freyermuth spricht hier von »hyperrealistisch[en]« Spielräumen, die sich also als »fotorealistisch ohne Index und zugleich wie Hyperlinks interaktiv navigier- und manipulierbar« zeigen.[576] Auch Freyermuth beschreibt hier also eine Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität, nutzt allerdings nicht den von mir bevorzugten Wirklichkeitsbegriff, um diese Abgrenzung zu betonen.

568 Bonner 2014b, S. 216.
569 Vgl. Schwingeler 2019, S. 51.
570 Kirkpatrick 2011, S. 63; Hv. i. O.
571 Böhme 2013a, S. 20.
572 Böhme 2001, S. 160.
573 Neitzel 2012, S. 97.
574 Nohr 2013, S. 10.
575 Ebd., S. 11.
576 Freyermuth 2015a, S. 88.

Um die virtuellen Wirklichkeiten glaubwürdig und möglichst realitätsähnlich zu inszenieren, werden beispielsweise komplexe Himmelssimulationen,[577] Physiksimulationen[578] oder auch die Imitation fotografischer und filmischer Techniken, d. h. »lens flare effects, in-motion blurring, depth of field etc.«,[579] genutzt. Architekt und Game Designer Ulrich Götz weist zurecht darauf hin, dass dieses Streben nach vermeintlichem Realismus mit hohen Produktionskosten verbunden ist, während experimentellere Raumdarstellungen, die also bewusst mit dem realweltlich Möglichen brechen, eher bei kleineren Produktionen – sogenannten Indie-Games – zu finden sind.[580] Götz schließt daraus, dass es eine »direct connection between mediated aesthetics and the laws of the globalized market« gebe,[581] dass also realistische Raumdarstellungen von Spieler:innen bewusst eingefordert würden. Dies wirft zumindest interessante Fragen danach auf, ob dieses Verlangen nach realistisch anmutenden virtuellen Räumen mit den bereits von mir beschriebenen Authentizitätsbedürfnissen verknüpft ist. Dass Forderungen nach ›Authentizität‹ und ›Akkuratesse‹ in alltäglichen Digitalspieldiskursen allzu häufig gemeinsam mit Forderungen nach ›Realismus‹ auftauchen (wie in Kapitel B/II/3.2 gezeigt), deutet zumindest darauf hin.

Weil nun, wie erläutert, Digitale Spiele ›nur‹ zum Simulieren von Räumen imstande sind, sie sich aber dennoch – zumindest im Kontext erfolgreicher Großproduktionen – einem vermeintlich realistischen Raumerleben verschrieben haben, seien sie, so Rolf Nohr, einer »Überdetermination« anheimgefallen.[582] Nohr spricht hier von einem »Raumfetischismus« Digitaler Spiele, also einem »Übermaß an Räumen, Orten, Plätzen, Wegen, Netzen oder begrenzten Flächen« und einer »obsessive[n] Präsenz topografischer Elemente«.[583] Die Herausforderung liegt nun darin, dieser Allgegenwärtigkeit von Räumen im Digitalen Spiel dahingehend zu begegnen, dass gefragt wird, »wie und durch welche Instanzen und Techniken welche Räume des Spiels für wen produziert werden«.[584] Damit wird darauf verwiesen, dass die Räume, die Digitale Spiele offerieren, in gesellschaftliche und kulturelle Kontexte eingebunden sind und zu bestimmten Zwecken hergestellt und genutzt werden, sodass »sich Spielräume als politische und ideologische begreifen [lassen].«[585] Hieran ist dann auch eine meiner schon vielfach in dieser Arbeit angeführten Thesen gebun-

577 Vgl. Fuchs 2019, S. 58–60.
578 Vgl. Ebd., S. 72; Venus 2012, S. 109.
579 Schwingeler 2019, S. 49.
580 Vgl. Götz 2019, S. 211–212.
581 Ebd., S. 212.
582 Nohr 2013, S. 8.
583 Ebd., S. 7.
584 Ebd., S. 5.
585 Ebd., S. 21.

den, dass Digitale Spiele unter anderem auch produziert und eingesetzt werden, um Atmosphären herzustellen, die bestimmte Effekte erzielen. Genauer könnte jetzt gesagt werden – und dies deckt sich mit der Raumgebundenheit von Atmosphären –, *dass spezifische Räume in Digitalen Spielen hergestellt werden, um Atmosphären mit bestimmten Effekten zu realisieren*. Nohr regt selbst dazu an, »die Diskussion des Raumes verstärkt an Erlebenskonzepte zu koppeln und den Raum des Spiels als in Relation zu dem ihn wahrnehmenden oder mit ihm interagierenden Subjekt zu diskutieren«[586] und deutet damit ein atmosphärisches Verständnis von digitalen Spielräumen im Kontext einer erlebnisorientierten Geschichtskultur zumindest an. Musikwissenschaftler Gregor Herzfeld macht dieses Verständnis dann ganz deutlich: »The close connection of computer games and atmosphere can be found in the fact that games have a very intense relation to space.«[587]

Von Bedeutung ist nun, dass sich die einleitend in dieses Kapitel kurz dargestellte Debatte um widerstreitende Verständnisse des Digitalen Spiels zwischen Narratologie und Ludologie auch im Kontext der Räumlichkeit von Spielen fortsetzt. Im Konflikt stehen aus räumlicher Perspektive nun ein Repräsentationsraum, der am ehesten einer narratologischen Seite zuzuordnen wäre, und ein Regelraum, der der ludologischen Seite zuzuschreiben ist. Exakter lässt sich diese Opposition mit dem Begriffspaar Topografie und Topologie fassen, wobei Ersteres den »sign-stream presented by the game engine to the player«[588] meint, also die audiovisuellen Eigenschaften des Raums und damit dessen Repräsentationsfunktion, und Zweiteres den »actual room-for-movement through which the player's tokens navigate«[589] beschreibt, also dessen Eigenschaften als Handlungen ermöglichender und verhindernder Raum und damit dessen Regelfunktion. Espen Aarseth kommt in seiner Abwägung dieser beiden Pole zu dem Schluss: »Topology rules the ludic world. Gameplay is topological, and the fidelity of the topography therefore yields to the ludic topology.«[590] Und tatsächlich ist digitaler Spielraum in der Regel eher ein »gekerbter Raum«,[591] um einen Begriff von Marc Bonner zu verwenden, den er vom Philosophen Gilles Deleuze und vom Psychoanalytiker Félix Guattari adaptiert. Der Spielraum wird nach diesem Verständnis dem Spieler:innenhandeln untergeordnet, also durch Navigationspunkte, Zielmarkierungen, Versteckmöglichkeiten, Aussichtplattformen usw. strukturiert, die nur eine nachgeschaltete Repräsentationsfunktion innehaben, primär aber Spielhandlungen ermöglichen oder verhindern sollen.

586 Nohr 2013, S. 11.
587 Herzfeld 2013, S. 149.
588 Aarseth 2019, S. 130.
589 Ebd.
590 Aarseth 2019, S. 131.
591 Bonner 2018, S. 12.

Eher die Ausnahme ist dann der »glatte Raum«,[592] der dazu anregt, mehr oder weniger losgelöst von Einblendungen und Markierungen den Raum als Raum zu erleben, ihn also nicht als Spielhandlungen strukturierende, sondern als audiovisuell – oder atmosphärisch? – für sich stehende Einheit zu begreifen. Diesen Unterschied haben auch Christian Huberts und ich schon in Bezug auf Atmosphären zu fassen versucht, indem wir zwischen »possibility space«[593] und »awareness space« unterschieden haben, wobei Ersterer dem Spieler:innenhandeln verschrieben ist und Zweiterer eine atmosphärische Raumwahrnehmung in handlungsentlasteten Situationen forciert.[594] Für die hier entstehende Heuristik ist dann vor allem die Frage mitzunehmen, ob und inwiefern die noch zu untersuchenden Spiele bewusst ihre atmosphärischen Qualitäten in den Vordergrund stellen oder sie hinter das Spieler:innenhandeln zurücktreten lassen.

Espen Aarseth hat sich näher damit beschäftigt, wie aus dem realweltlichen Raum der Raum des Digitalen Spiels wird, wenn diese Transformation im Streben nach realistischem Raumerleben durchgeführt wird. Aarseth schlägt den Begriff des »Ludoforming« vor, »that is, turning a contemporary, historical or fictional landscape into a gameworld«[595]. Der Prozess, der hierbei stattfindet, ist ein solcher, bei dem eine realweltlich existierende Topografie derart umgeformt wird, dass sie zu der spielimmanenten Topologie (»ludic topology«) passt.[596] Als mögliche Gründe, warum ein solches Ludoforming durchgeführt werden könnte, führt Aarseth dreierlei an: *»sheer recognition value«*, *»nostalgia«* und *»authentic simulation«*.[597] Ich möchte behaupten, dass diese von ihm angeführten (und sicherlich nicht vollständigen) Gründe auch den Bereich geschichtswissenschaftlichen Interesses berühren. Es wäre meiner Meinung nach nicht fehlgeleitet, diese Aspekte als Dynamiken einer Authentizitätsbefriedigung zu fassen. Aarseth geht auf diesen Punkt weiter ein: »[T]he mixing of faithful or real and invented elements will often be the preferred technique, serving the needs of the dramatic presentation rather than expectations of historical accuracy.«[598] Es ist an dieser Stelle angebracht, sich den Einsatz vermeintlich historischer Umgebungen in Digitalen Spielen als einen Prozess des Ludoforming zu verge-

---

592 Bonner 2018, S. 12.

593 Siehe hierzu z. B. Squire/Jenkins, die sich auf den Produzenten Warren Spector beziehen: »According to Spector, these games create ›possibility spaces,‹ spaces that provide compelling problems within an overarching narrative, afford creative opportunities for dealing with these problems, and then respond to players' choices with meaningful consequences.« (2002, S. 70)

594 Zimmermann/Huberts 2019, S. 34.

595 Aarseth 2019, S. 127.

596 Vgl. Ebd., S. 139.

597 Ebd., S. 130, Hv. i. O.

598 Ebd., S. 137.

genwärtigen. Wichtig ist dabei, sich auch der Implikationen, die Aarseth hier andeutet, bewusst zu werden. Topologie schlägt Topografie. Das ist die Regel für die überwiegende Mehrheit an Digitalen Spielen. Aarseth vergleicht Ludoforming daher auch mit »reconstructive surgery«[599] und spricht von »ludo-compression«,[600] wenn eigentlich quadratkilometergroße Landschaften entlang ihrer Wahrzeichen oder eindrücklichen Naturphänomene in Stücke geschnitten, zusammengeschoben und neu arrangiert werden, um dem Spieler:innenhandeln zuträglich zu sein (siehe hierzu besonders die Analyse von Assassin's Creed Syndicate, D/II/3.2 und 3.3). Deswegen – dies wurde bereits mit Bezug zur historischen Authentizität explizit gemacht (siehe Kapitel B/II/3.2) – können vermeintlich historische Umgebungen in Digitalen Spielen nie tatsächlich für die Vergangenheit einstehen. Damit ist allerdings keineswegs gesagt, dass diese Landschaften – neben ihrer Funktion als Ermöglichende von Spielhandlungen – nicht doch noch eine weitere, eine atmosphärische Funktion erfüllen und damit Authentizitätsbedürfnissen gerecht werden können, indem sie eindringliche Wirklichkeiten herstellen.

2.2 Zur Architektonik virtueller Welten

Im Detail möchte ich hier noch auf die Bedeutung virtueller Architekturen in Digitalen Spielen eingehen, weil die Architektur – wie in Kapitel B/I/6 angedeutet – eine etablierte Praxis der bewussten Herstellung von Atmosphären darstellt, sodass die Frage gestellt werden kann, ob Architekturen im Digitalen Spiel nicht ebenfalls eine solche Funktion erfüllen. Auch der Architekt Danilo Di Mascio betont beispielsweise, dass »in modern video games, the role of architecture is becoming more and more prominent«,[601] was eine Beschäftigung mit diesem Aspekt der Digitalspielentwicklung noch dringlicher macht.

Dass Digitale Spiele bzw. die Erstellung von als dreidimensional wahrgenommenen Räumen im Digitalen Spiel eine architektonische Praxis darstellt, wird in der einschlägigen Forschung nicht in Frage gestellt. Feige beispielsweise benennt »die Möglichkeit der Erkundung dreidimensionaler Gebäude in solchen Computerspielen, bei denen man einen Avatar aus der Perspektive der ersten Person steuert oder ihm von hinten über die Schulter sieht« als »Ausdruck eines grundsätzlichen architektonischen Verfahrens«.[602] Bonner beschreibt die architektonische Praxis im Digitalen Spiel genauer und spricht von Architektur

599 Aarseth 2019, S. 131.
600 Ebd., S. 133.
601 Di Mascio 2021, S. 126.
602 Feige 2015, S. 124.

als »medialem Scharnier« (»medial hinge«) und damit als »medium within a medium: it rhythmizes and regulates our experiences of the world.«[603] Er nimmt hier bereits Bezug darauf, wie virtuelle Spielarchitekturen ganz grundlegend beeinflussen, wie Spieler:innen die Spielwelten wahrnehmen und sich durch diese bewegen.

Dass solche virtuellen Spielarchitekturen auch atmosphärisch wirkmächtig sein können, schreibt beispielsweise die Architektin Sinem Cukurlu, die die bekannten architekturellen Mechanismen der Atmosphärenproduktion wie »materiality, light, space, perspective, environment, shape, and form« als konstitutiv auch für das Digitale Spiel benennt.[604] In der Art und Weise, wie Spielearchitekturen (mittels ihrer Atmosphären) bestimmte Bewegungen nahelegen (beschreibbar als »Bewegungsanmutungen« nach Schmitz und Böhme),[605] wird diese architekturelle Praxis auch als »process in which a game space is created that allows for interaction« verstanden.[606] Damit ist explizit gemacht, dass Spielearchitekturen sowohl auf Ebene der Topografie einer Spielwelt wie deren Topologie Effekte zeigen. »[I]t is all about movement, traversion, exploration, and navigation«,[607] schreibt hierzu beispielsweise auch Bonner, und deswegen ist es auch unmöglich, Atmosphärenwahrnehmung in virtuellen Architekturen von einer Bewegung in und durch diese Architekturen zu trennen. Indem sie bestimmte Bewegungen ermöglichen, nahelegen, erzwingen und verunmöglichen, können Entwickler:innen oft steuern, wie sich Spieler:innen an Situationen annähern, in denen Atmosphären entstehen, und wie sie diese Atmosphären wahrnehmen. Blickregime, Rahmungen und Aussichten spielen hier eine Rolle.[608]

Götz wiederum übt scharfe Kritik an Architekturen in Digitalen Spielen, indem er den Designer:innen dieser Architekturen vorwirft, sich an »primarily visual platitudes« abzuarbeiten.[609] Er kommt zum Schluss, diese Designer:innen würden sich in ihrem Streben nach Realitätsnähe selbst beschränken und so die Chance verpassen, in Digitalen Spielen Architekturen entstehen zu lassen, die

603 Bonner 2019, S. 216.

604 Cukurlu 2019, S. 236; siehe auch Joson 2022.

605 Siehe z.B. Böhme 2001, S. 102: »Die Bewegungsanmutungen als weiterer Typ atmosphärischer Charaktere werden durch Formen und Volumina erzeugt. Solche Formen können durchaus nur sichtbar sein wie auf jeder Zeichnung, aber auch spürbar wie im Bereich der Skulptur, Architektur, der Gestaltung von Innenräumen und Außenräumen. Da in der dinglichen Welt praktisch nichts ohne Formen und Volumen ist, spielen diese Erzeugenden von Bewegungsanmutungen auch in alle anderen atmosphärischen Charaktere hinein.«

606 Cukurlu 2019, S. 237.

607 Bonner 2021a, S. 4.

608 Vgl. Zimmermann 2021a, S. 29.

609 Götz 2019, S. 205.

nur in diesem Medium möglich sind.[610] Stattdessen würden von den Architekturen, die man im Spiel zu repräsentieren versuche, nur leere Hüllen (»empty shells«)[611] übrig bleiben, die kaum mehr Funktion hätten, als als Hintergrund für die Spielhandlung zu fungieren.[612] Seine Kritik kulminiert in seiner Bezeichnung von Spielarchitekturen als »architectoids«, worunter er »the use of functionless bits and pieces« in der architekturalen Gestaltung digitaler Spielwelten versteht.[613] Er sieht innovative Zugänge zu Spielarchitekturen am ehesten in Kleinstproduktionen, also Indie-Titeln.[614]

Götz' Kritik an Spielarchitekturen in zeitgenössischen Großproduktionen greift sicherlich zu kurz. Mit zunehmender Rechenleistung der Spielcomputer und -konsolen haben auch die Spielarchitekturen an Qualität gewonnen und ihre Funktion als reine Fassade längst hinter sich gelassen. Um einen anderen Begriff zu verwenden: Spielarchitekturen sind nun nicht mehr nur »decorated sheds«, also »zweckrational gebaut und dann der Warenästhetik entsprechend dekoriert«,[615] sondern komplexer und häufig begehbar. Aus einer phänomenologischen Perspektive schließt hier die Frage an, ob die von Götz kritisierten »architectoids« oder »decorated sheds« nicht gerade auch atmosphärische Funktionen zu erfüllen imstande sind (siehe hierzu besonders die Analyse von Assassin's Creed Syndicate, D/II/3.3.2). Und: Welche Rolle spielt es für die Wahrnehmung von Atmosphären, dass virtuelle Spielarchitekturen zunehmend auch begehbar werden (hierzu sei auf die Analyse von Dishonored verwiesen, D/III/2.2)?

In einer jüngeren Veröffentlichung schlägt Marc Bonner nun vor, in Bezug auf Digitale Spiele nicht von ›Architektur‹, sondern – wie auch Feige weiter oben – von ›Architektonik‹ zu sprechen, um zum einen die algorithmische Infrastruktur des Digitalen Spiels und zum anderen den »fragmental and processual state of an ever-changing navigable, three-dimensional but immaterial structure« zu betonen.[616] Außerdem schließt er hier »all filters, effects, data, and objects allocated to it« ein,[617] d.h. er nutzt ganz bewusst einen offenen Begriff, der sich nicht nur beispielsweise auf konkrete Bauwerke bezieht, sondern eher im Sinne einer holistisch gedachten Baukunst zu verstehen ist.[618] Dies ist

---

610 Götz 2019, S. 213.

611 Ebd., S. 206.

612 Vgl. Ebd., S. 202–203.

613 Ebd., S. 205.

614 Vgl. Ebd., S. 212.

615 Böhme 2018, S. 139; Vgl. auch Martin 2006, S. 290–291.

616 Bonner 2021a, S. 2.

617 Ebd.

618 Bonner unterscheidet hier außerdem zwischen Architektur *in* Digitalen Spielen und der Architektur *von* Digitalen Spielen (2021a, S. 2). Letzter Aspekt, der auf die algorith-

anschlussfähig an ein Verständnis von Level Designer:innen und Artists als ästhetisch Arbeitende wie auch grundsätzlich an das holistische Wahrnehmungsphänomen der Atmosphäre. Nicht zufällig sprach Bonner schon 2014 davon, dass solch architektonische Praktik »mit ihrer oft archetypischen Bildhaftigkeit raumatmosphärische Erlebnisse« im Digitalen Spiel möglich mache.[619] Die Architektonik Digitaler Spiele ist also »on a more general level of perception and phenomenology«[620] zu betrachten, denn sie suggeriert – und das ist entscheidend – eine »worldliness in a secularly meaning«.[621] Passenderweise beschreibt Bonner die virtuellen Wirklichkeiten Digitaler Spiele daher auch als »world-shaped halls«,[622] um genau die von mir jetzt schon oft betonte Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität zu unterstreichen. Er schildert:

> »[G]ame developers synthesise aspects or parts of Earth as fragmented assets in the computer game's database, and recombine single objects or whole biomes, cityscapes or iconic geological formations into a playable, traversable active level structure«,[623]

womit er analog zum obengenannten »Ludoforming« nach Aarseth die »constructedness«[624] virtueller Welten und das bewusste Handeln der Weltenbauenden betont.[625] Die Entwickler:innen Digitaler Spiele erschaffen eben – um das hier auf den Punkt zu bringen – keine virtuellen Realitäten, sondern bewusst abgegrenzte virtuelle Wirklichkeiten, um bestimmte Effekte zu erzielen. Sie erschaffen Hallen – klar begrenzt von der undurchdringlichen Skybox[626] –, die wie Welten scheinen. Und aus phänomenologischer Perspektive ist gerade das entscheidend: Gelungene architektonische Praxis im Digitalen Spiel zeigt sich dann, wenn diese Hallen von Spieler:innen als Welten wahrgenommen werden.

---

mische, datenbankbasierte Struktur Digitaler Spiele Bezug nimmt, wird in dieser Arbeit allerdings kaum eine Rolle spielen.

619 Bonner 2014a, S. 240.

620 Bonner 2021a, S. 5.

621 Ebd.

622 Bonner 2021b, S. 75.

623 Ebd.

624 Ebd., S. 91.

625 Bonner bezieht sich hier zwar spezifisch auf sogenannte Open-World-Games (wie das von mir bearbeitete Assassin's Creed Syndicate beispielsweise eines ist), doch eignen sich seine Ausführungen meiner Meinung nach auch zur allgemeinen Beschreibung des Weltenbaus im Kontext Digitaler Spiele.

626 Bonner erläutert hierzu: »In today's computer games, dynamic weather simulation, day and night cycles, volumetric cloud generation as well as plastic, three-dimensional passive level structures like mountain ridges, thickets or endless oceans obfuscate the skybox and its function as the edge of the world.« (Bonner 2021b, S. 67)

Sehr passend definiert Philosoph und Game Designer Stefano Gualeni »virtual worlds« daher auch als »particular kinds of relationships that can be established with digital environments«,[627] d. h. die Welthaftigkeit Digitaler Spiele lässt sich besonders treffend als Verhältnis der Spieler:innen zu virtuellen Umgebungen fassen. Da Atmosphären eine Möglichkeit darstellen, solche Beziehungen zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und seiner Umwelt zu beschreiben, liegt es hier nahe, von einem *atmosphärischen Weltverhältnis* der Spieler:innen zu sprechen. Damit ein solches Weltverhältnis entstehen kann, ist es entscheidend, dass es den ästhetisch am Digitalen Spiel Arbeitenden gelingt, die weltförmigen Hallen mit atmosphärischem Potenzial aufzuladen.

3 Überlegungen zu einer atmosphärischen Involvierung

3.1 Der Avatar als Bindeglied

Ich möchte nun darüber sprechen, wie Spieler:innen ins Spiel kommen bzw. wie es sein kann, dass Spieler:innen Teil von Atmosphären werden können, die in den virtuellen Spielwelten entstehen. Widerspricht nicht die Beschränkung auf eine zweidimensionale Bildebene, die ›lediglich‹ Dreidimensionalität simuliert, der Möglichkeit, Spielwelten – wenn man so will – sinnlich bzw. gar vorsinnlich zu betreten? An anderer Stelle[628] hatte ich schon über das »zentrale Element der Bild-Spieler-Schnittstelle«,[629] den Avatar, als das Bindeglied gesprochen, das es vermag, die »material divide«[630] zwischen Spieler:innen und Spielwelt zu überschreiten. Die folgenden Ausführungen basieren in der grundlegenden Argumentation darauf, sind aber erheblich, d. h. um noch komplett unerwähnt gebliebene Aspekte erweitert.

Nach Benjamin Beil lässt sich »Avatar«[631] grundlegend als Bezeichnung für »verschiedene Formen graphischer Stellvertreter des Spielers oder der Spielerin

627 Gualeni 2019, S. 154.
628 Vgl. Zimmermann 2019b, S. 53–63.
629 Beil/Rauscher 2018, S. 203.
630 Klevjer 2012, S. 24.
631 Ich werde in diesem Kapitel auf die Verwendung des Begriffs im Kontext der Game Studies eingehen. Der Ursprung des Begriffs wird nicht Thema sein, allerdings sei hier auf eine Veröffentlichung von Wildt, Apperley, Clemens, Fordyce und Mukherjee hingewiesen, die hierzu festhalten: »The avatar's use and application in these contexts stems from a very specific moment in history, which is understood to have been characterized by widespread cultural appropriation of art, philosophy, and religion from the Indian subcontinent, in order to express a countercultural and mystical dimension to otherwise secularized and mundane Western tech industries.« (2019, S. 975)

innerhalb der Spielwelt«[632] definieren. Dieser Avatar ist allerdings nicht nur eine Erweiterung, »eine Extension des Spielers«[633] vergleichbar mit einer Puppe, die von einem Puppenspieler an Fäden geführt wird, wobei diese Fäden hier vom Controller in den Händen der Spieler:innen repräsentiert werden. Vielmehr stellt der Avatar einen »*Hebelpunkt*«[634] dar, um dem »sich stetig erweiternden Formenrepertoire des zeitgenössischen Computerspiels«[635] begegnen zu können. Hier sei mein einleitender Bezug auf Daniel Martin Feige ins Gedächtnis gerufen, der Digitale Spiele gerade auch durch dieses fluide Formenrepertoire definiert sieht. Der Avatar bleibt – und wird dies auch in den drei von mir betrachteten Spielen bleiben – ein Fixpunkt und kann so Ausgangspunkt der Analyse sein. Denn der Avatar ist »die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt«, womit er »aber auch die Grenzen der virtuellen Welt [akzentuiert].«[636] Wie bereits ausgeführt, wird mit besonderem Nachdruck daran gearbeitet, die Grenzen, die »Gemachtheit virtueller Welten«[637] zu verschleiern, sodass Spieler:innen auch im Kontrollieren ihrer Avatare idealerweise nicht an diese Grenzen stoßen. Hierzu trägt auch bei, dass Spieler:innen – besonders mit fortschreitender Erfahrung mit einem Spiel – den Controller als Steuerungsmedium in ihren Händen vergessen, weil »sich Benutzer sehr schnell an materielle Extensionen ihrer Sinne [gewöhnen]«.[638] Kirkpatrick, der sich intensiver mit der Rolle des Controllers auseinandergesetzt hat, attestiert: »Good play is about feeling and it seems that being able to feel what we are supposed to be feeling is, at least partly, a function of *not* looking at or thinking about our hands.«[639]

Dass sich der Avatar nicht in einer Extensionsfunktion erschöpft, erkennt auch Philosoph und Medienwissenschaftler Rune Klevjer, der in seiner einflussreichen Avatar-Theorie eben jenen Avatar als »prosthetic proxy« beschreibt und damit eine Phänomenologie virtueller Avatare vorlegt:

> »It seems to me that the avatar does indeed re-locate our body into screen-space, not as fiction but through a re-configuration on the level of the phenomenology of the body. The avatar is no mere extension, I will suggest, but a prosthetic proxy, which extends the phenomenal body while also – unlike a walking stick or a musical instrument – filtering or channelling our body into shape and place, into screen space, and thereby also

632 Beil 2017a, S. 14.
633 Beil/Rauscher 2018, S. 208.
634 Beil 2012, S. 84; Hv. i. O.
635 Ebd.
636 Beil/Rauscher 2018, S. 208.
637 Nohr 2013, S. 10.
638 Neitzel 2012, S. 95.
639 Kirkpatrick 2011, S. 97; Hv. i. O.

> in an important sense ›hiding‹ and protecting it, making it irrelevant in its original (non-extended) configuration.«[640]

Notwendig ist hier, sich an die Unterscheidung zwischen Körper und Leib zu erinnern, die ich in Kapitel B/I/1 vorgestellt habe: Im Gegensatz zum »*thematisierten und objektiven* Körper«,[641] d.h. dem vor allem medizinisch erschlossenen Gefäß unserer Organe, kann der Leib als »*fungierend, subjektiv und vorreflexiv*«[642] beschrieben werden. Diese Unterscheidung ist im Englischen nicht so einfach möglich, weil der Begriff des Leibes fehlt. Klevjer spricht daher von »body-subject« und »body-object«,[643] wobei Ersterer dem Leib, Letzter dem Körper entspricht. Klevjer leitet so richtigerweise ab, dass der Avatar als »stand-in or replacement«[644] für unseren Körper fungiert, denn es sind ja schließlich nicht wir, die zumeist erschossen, erschlagen, gemeuchelt werden bzw. die schießen, schlagen und meucheln, sondern dies übernimmt der Avatar für uns, indem wir ihn steuern. Unser Körper ist weiterhin »safely seated on the couch«.[645] Aber damit ist eben nicht alles gesagt. Unser Leib bzw. der Wahrnehmungsraum unseres Leibes, d.h. der leibliche Raum, ist nicht deckungsgleich mit dem metrischen Raum. Er ist damit auch nicht dessen Beschränkungen unterworfen, sondern kann sich auch ausdehnen über das hinaus, was wir beispielsweise mit unserem Körper erreichen, d.h. anfassen können. Anders formuliert: Der leibliche Raum macht nicht an der zweidimensionalen Bildebene des Fernsehers oder Monitors halt, sondern kann sich in die ja eigentlich nur simulierte, dreidimensionale Spielwelt hinein ausdehnen. In letzter Konsequenz spricht Klevjer deswegen von Telepräsenz:

> »Navigating real-time 3D environments, we do not perceive the environment from the outside, as if looking into a fish tank, but we are very acutely present in that other space. […] Channelled through the first-person avatar, in the heat of the action, the ›here‹« of my bodily space [Leib; Anm. FZ] is no longer my physical body's [Körper; Anm. FZ] natural space, in front of the miniature sub-space of the screen. Instead, paradoxically, my new ›here‹» has been re-located into screen space there; I am tele-present in that space. When captured by the avatar, I am phenomenally present elsewhere.«[646]

640 Klevjer 2012, S. 28.
641 Zahavi 2007, S. 63, Hv. i. O.
642 Ebd., Hv. i. O.
643 Klevjer 2012, S. 28.
644 Ebd.
645 Ebd.
646 Ebd., S. 30.

Hier ist schon der Begriff der Telepräsenz eingebracht, der eine Art und Weise beschreibt, wie Spielende mittels eines Avatars Zugang zu virtuellen Spielwelten erhalten. Präsenz bzw. Telepräsenz sowie Immersion und Involvierung werde ich im weiteren Verlauf des Kapitels noch zu den Atmosphären in Verbindung setzen (B/III/3.2 und 3.3).

Doch zuvor möchte ich noch ein Klassifikationssystem für Avatare vorstellen, das die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel auf Basis der Konzepte »Point of View« und »Point of Action« entwickelt hat. Ich tue dies, weil diese Unterscheidung auch phänomenologische Implikationen mit sich bringt und für die Auswahl der Untersuchungsgegenstände für die Analyse von Bedeutung ist. Neitzels Unterscheidung basiert auf der Annahme, dass Digitale Spiele »als Prozess der Selbstbeobachtung, der ständiges Feedback einschließt, betrachtet werden [können]«, der Spieler:innen in eine Doppelrolle als Betrachtende und Handelnde versetzt.[647]

Den Aspekt des Betrachtens beschreibt der »Point of View«, der als »Übernahme einer bestimmten Perspektive auf das fiktionale Spielgeschehen« definiert werden kann.[648] Aus der Erkenntnis, dass Digitale Spiele nur über den Weg der Perspektive überhaupt dreidimensionale Spielwelten simulieren können, lässt sich ableiten, dass je unterschiedlichen Perspektiven eine entscheidende Bedeutung dahingehend zukommt, wie die Spielumgebungen wahrgenommen werden. Daraus kann gefolgert werden, dass unterschiedliche Perspektiven erheblichen Einfluss darauf haben, wie sich Atmosphären als Relation zwischen Spieler:innen und Spielwelt konstituieren.

Neitzel unterscheidet nun zwischen einem »objektiven«, einem »semi-subjektiven« und einem »subjektiven« Point of View (PoV). Sie definiert den objektiven PoV als einen, der »nie den Blick einer Figur in der Diegese [imitiert]«, sondern »einen Handlungsraum für die fiktionalen Spielhandlungen von außen [präsentiert]«.[649] Man könnte auch sagen: Die Perspektive der Spieler:innen ist mit der Perspektive auf die Spielwelt gleichgesetzt, wobei sich diese Perspektive in ihrer Abstraktheit klar von realweltlicher Wahrnehmung abgrenzt. Es gibt keinen Avatar in der Spielwelt – bzw. in der Diegese, wenn man diesen literatur- und filmwissenschaftlichen Begriff verwenden möchte –, durch den die Perspektive gefiltert wird.[650] Vergleichbar ist dies mit dem von Medienwissenschaftler und Game Designer Gordon Calleja vorgeschlagenen »omniscient«

647 Neitzel 2013, S. 4.

648 Ebd., S. 9.

649 Ebd., S. 10.

650 Benjamin Beil merkt deswegen an, dass es »im Fall einer nicht vom Blickpunkt einer diegetischen Figur hergeleiteten Darstellung […] nicht sinnvoll [erscheint], von einem Point of View zu sprechen.« (2012, S. 73, FN 7). Er schlägt stattdessen vor, von einer »objektiven *Ansicht*« (ebd., Hv. i. O.) auszugehen.

PoV, der die »ability to freely roam the landscape as an invisible eye in the sky«[651] umschreibt, also nach klassischen Genrekategorisierungen am ehesten den Strategiespielen (und ihren zahlreichen Subgenres) zuzuordnen wäre. Der Raum dieser Art von Spielen ist nach Calleja der »miniature space«: »Miniature space disallows systemically upheld habitation: Players are always on the outside looking in, directing the action of multiple miniature entities.«[652] Für die Analyse ergibt sich hieraus die Frage, ob und inwiefern sich aus den spezifischen Gegebenheiten dieses PoVs bzw. dieser Ansicht (d.h. vor allem Abstraktheit und Distanz) eigene, besondere atmosphärische Potenziale ergeben (siehe hierzu die Analyse zu ANNO 1800, D/I).

Der semi-subjektive PoV lässt sich nach Neitzel in solchen Spielen identifizieren, »die ihre Abbildung um einen Avatar herum organisieren und ihm die Fähigkeit zu sehen zusprechen«.[653] Dieser PoV ist dahingehend den sogenannten Third-Person-Spielen zuzuordnen, also solchen Spielen, die es Spielenden ermöglichen, einen Avatar zu steuern, den sie gleichzeitig in der Spielwelt sehen können.[654] Neitzel spricht hier von einem »Verfolgungsmodus«, bei dem »der Avatar zumeist von hinten gesehen [wird], bei all seinen Bewegungen verfolgt von einer virtuellen Kamera«.[655] Über eine Repositionierung des Avatars ist damit auch eine Veränderung der Perspektive möglich, weil »das visuelle Wissen über die Welt abhängig vom Blick des Avatars [ist]«.[656] Dieser PoV liegt damit schon näher an der Art und Weise der Weltwahrnehmung, die Menschen aus der Realwelt bekannt ist, weil hier die Perspektive durch ein wahrnehmendes Subjekt gefiltert wird. Doch es ist eben kein Sehen durch die Augen des Avatars, sondern eher ein »Mitsehen«.[657] Klassischerweise wird diese Perspektive in Action-Adventure-Spielen verwendet, wobei diese Kategorisierung – wie alle Genrebegriffe, besonders im Kontext des Digitalen Spiels – höchst schwammig ist.[658] Für die Analyse ergeben sich hier erneut interessante Fragen dahingehend, wie über die Kontrolle eines sichtbaren Avatars auch atmosphärische Räume aufgesucht werden können und wie der sichtbare Avatar selbst auf die Atmosphären einwirkt (siehe hierzu die Analyse von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE, D/II).

651 Calleja 2011, S. 60.
652 Ebd., S. 67.
653 Neitzel 2013, S. 12.
654 Überhaupt hält Beil fest, dass Neitzels Unterscheidung zwischen semi-subjektivem PoV und subjektivem PoV »im Wesentlichen der Genre-prägenden Third-Person- bzw. First-Person-View entsprechen.« (2012, S. 73)
655 Neitzel 2013, S. 13.
656 Ebd., S. 15.
657 Ebd., S. 13.
658 Vgl. Beil 2015, S. 30.

Zuletzt bleibt noch der subjektive PoV zu bestimmen, der dadurch charakterisiert ist, dass in der Spielwelt »kein Avatar visualisiert [wird]«,[659] allerdings nicht so wie beim objektiven PoV, sondern dergestalt, dass durchaus eine Hand oder zumeist Waffe in das Bild ragt und insinuiert, »dass sich der Körper, der zur Hand gehört, vor dem Monitor auf der Seite des Spielers, also in der realen Welt befindet«.[660] Bekannt ist diese Perspektive aus den sogenannten Ego- oder First-Person-Shootern, und Stephan Günzel spricht nicht zuletzt deswegen auch von einer »dehumanisierte[n] Sichtweise« der Waffe.[661] Neitzel macht hier einen wichtigen Punkt, indem sie anmerkt, dass dieser PoV zum Ziel hat, »die Diegese über den Monitor und die Augen des Spielers in den Körper des Spielers und damit in den Realraum auszudehnen.«[662] Aus phänomenologischer Perspektive könnte man also davon sprechen, dass die Wirklichkeit des Spiels in die Realwelt diffundiert oder dass das Spiel bzw. dessen Atmosphären sich dem Leib aufdrängen. Deswegen kommt Neitzel auch zum Schluss, dass diese Perspektive »die Distanz zum Spiel verringert«.[663] Schlussendlich drängt sich hier also für die Analyse die Frage auf, ob dieser subjektive PoV damit den idealen Wahrnehmungszugang zu Atmosphären in Digitalen Spielen bietet und welche spezifischen Techniken der Atmosphärenproduktion sich in Spielen mit einem solchen PoV nachweisen lassen (siehe hierzu die Analyse von Dishonored: Die Maske des Zorns, D/III).

Diese drei Perspektiven und die mit ihnen in der Regel verbundenen Genres sind für die Auswahl der Untersuchungsgegenstände – dies schildere ich in Kapitel C/II/1 – entscheidend. Und dennoch sei hier noch der Hinweis von Benjamin Beil eingebracht, dass »eine zunehmend diffuser werdende Grenze zwischen einem semi-subjektiven bzw. subjektiven Point of View und einer nicht Blickpunkt-gebundenen Darstellung zu beobachten [ist]«,[664] dass also in je spezifischen Spielen auch verschiedene Perspektiven nebeneinander und im Wechsel existieren können. Beil spricht deswegen auch von einer »Tendenz zu Hybridisierungen«,[665] die sich z. B. in der Analyse von Anno 1800 zeigen wird, das – so viel sei hier schon vorweggenommen – primär auf eine objektive Ansicht zurückgreift, es Spieler:innen allerdings auch ermöglicht, auf einen subjektiven Point of View beim Durchwandern der gebauten Städte zurückzugreifen (siehe Kapitel D/I/3.2.2).

Neben der Betrachtung der Spielwelt thematisiert Neitzel auch die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten in der Spielwelt über den Begriff Point of Action

659 Neitzel 2013, S. 15.
660 Ebd.
661 Günzel 2017, S. 259.
662 Neitzel 2013, S. 15–16.
663 Ebd., S. 16.
664 Beil 2012, S. 78.
665 Ebd., S. 84.

(PoA). PoA beschreibt die »Übernahme einer Handlungsposition im Spiel«.[666] Zu unterscheiden ist hier besonders,[667] ob die Handlungsmacht von einem Punkt (zumeist Avatar) innerhalb der Diegese ausgeht (»intradiegetischer PoA«) oder außerhalb der Diegese entsteht, aber auf die Diegese einwirkt (»extradiegetischer PoA«).[668] Wenn also ein »Urheber der fiktionalen Spielhandlungen erkannt werden kann«,[669] lässt sich von einem intradiegetischen PoA sprechen. Dies ist sowohl bei Spielen mit einem semi-subjektiven wie mit einem subjektiven PoV der Fall, wenn also ein Avatar tatsächlich zu sehen ist sowie wenn nur Teile eines imaginierten Avatars (z. B. eine Waffe) sichtbar sind. Bei einem objektiven PoV, der häufig mit einem Cursor verbunden ist, mit dessen Hilfe aus der Vogelperspektive beispielsweise Städte in der Diegese errichtet werden können, ist wiederum von einem extradiegetischen PoA auszugehen. Der Cursor hat »in der Regel einen paradoxen diegetischen Status«, weil er »Gegenstände in der Spielwelt manipulieren [kann], aber nicht von den Figuren der Spielwelt wahrgenommen [wird], sondern sich ›oberhalb‹ der Spielwelt auf einer extradiegetischen Ebene [befindet].«[670] Beil unterscheidet hier auch zwischen »Bildfläche« und »Bildtiefe«, wobei ein in der Spielwelt sichtbarer Cursor (wie bei Anno 1800) einerseits die Fläche betont – die dann noch mit einem spezifischen User Interface bzw. einen Heads-Up-Display ausgekleidet ist –, andererseits aber auch Fläche und Tiefe verknüpft, weil der Cursor selbst auf die Bildtiefe, d. h. die Diegese einwirken kann.[671] Im Gegensatz hierzu fallen beim subjektiven PoV der PoA und der PoV zusammen (wie bei Dishonored).[672]

Mitzunehmen aus dem hier vorgestellten Modell von Britta Neitzel sind dreierlei Dinge. Erstens ist auffällig, dass sich eine große Differenz zwischen avatarbasierten und nicht-avatarbasierten Spielen in Bezug auf Perspektive und Handlungsmöglichkeiten eröffnet, dass aber auch unter den avatarbasierten Spielen eine Binnendifferenzierung notwendig ist. Zweitens kann auf Basis der vorigen Ausführungen zur Perspektive in Digitalen Spielen davon ausgegangen werden, dass der PoV den größten Einfluss auf die mögliche Atmosphärenwahrnehmung in einem gegebenen Spiel haben dürfte, sodass hiernach grundlegend die Unter-

666 Neitzel 2013, S. 9.

667 Neitzel (2013, S. 18) geht noch auf weitere Aspekte eines Point of Action ein (»zentrierter PoA« vs. »dezentrierter PoA« sowie »direkter PoA« vs. »indirekter PoA«), die allerdings für die in dieser Arbeit behandelten Spiele bzw. für das atmosphärische Erleben in und mit diesen Spielen nicht von größerer Relevanz sind. Es wird daher davon abgesehen, diesen Teil ihres Modells noch ausführlicher vorzustellen.

668 Vgl. Ebd., S. 17.

669 Ebd.

670 Beil/Rauscher 2018, S. 205.

671 Vgl. Beil 2012, 89.

672 Vgl. Neitzel 2013, S. 15.

suchungsgegenstände ausgesucht werden sollten. Drittens lassen sich auf Basis der unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten, der PoA, die in Digitalen Spielen vorliegen können, Hypothesen formulieren, wie durch diese atmosphärisches Erleben geprägt werden könnte. Besonders die Unterscheidung zwischen intradiegetischem PoA und extradiagetischem PoA, die sich nicht zuletzt im Cursor eines Strategiespiels wie ANNO 1800 manifestiert, ist hier zu berücksichtigen. Allerdings bewegt sich eine Analyse des Digitalen Spiels auf Basis des PoA stark in Richtung des Performativen, das in dieser Arbeit bewusst weitestgehend ausgeklammert ist, weswegen im Folgenden der Schwerpunkt auf den PoV liegen wird.

3.2 Immersion und Involvierung

Schon öfter ist auf den vorigen Seiten der Begriff der ›Distanz‹ gefallen. Die Game Studies haben verschiedene Theorien entwickelt, um »die Beobachtung einer Verringerung von Distanz zwischen Medium und Rezipient bzw. Spieler«[673] adäquat zu beschreiben. Auf die verbreitetsten Theorien »Immersion«, »Involvierung« und »Präsenz« bzw. »Telepräsenz« werde ich nun eingehen und herausarbeiten, wie sich eine auf das Digitale Spiel ausgerichtete Atmosphärologie hier einpasst bzw. von diesen Zugängen unterscheidet.

Beginnen möchte ich mit dem Konzept der Immersion. Dies kann definiert werden als »das Phänomen, dass Subjekte in Bilderwelten, allgemeiner symbolisch repräsentierten Welten, eintauchen können, und zwar so, dass diese Bilderwelten auf sie so wirken, als seien sie ihre Lebensrealität.«[674] Vielfach wird – besonders auch im alltagssprachlichen Gebrauch – Immersion »als Zielstellung eines gelungenen Computerspieldesigns genannt«, wobei »Musik und Sound […] dabei zugeschrieben [wird], Immersionseffekte besonders stark befördern zu können«, wie Musikologin Melanie Fritsch schildert.[675]

Hiermit verbunden ist oftmals die Vorstellung, in die Spielwelt ›eintauchen‹ zu können. Diese Vorstellung, die auch in einer bekannten Definition von Janet Murray auftaucht,[676] wird von Neitzel als »totale Immersion« bestimmt, die sie

673 Fahlenbrach/Schröter 2015, S. 168.

674 Böhme 2013a, S. 18.

675 Fritsch 2018, S. 81. Auf die Bedeutung von Game Audio für die Produktion von Atmosphären gehe ich Kapitel D/I/3.2.2 im Rahmen der Analyse von ANNO 1800 sowie in Kapitel D/II/3.3.4 im Rahmen der Analyse von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE genauer ein.

676 »*Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the senstation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.« (Murray 2016 [1997], S. 99, Hv. i. O.)

als »Mythos« kritisiert.[677] Verbunden mit diesem Verständnis von Immersion als Absorption[678] ist damit eine »scheinbar unreflektierte Rezeption«[679] und eine »Passivierung des Benutzers«.[680] Die Game Designer:innen Katie Salen und Eric Zimmerman sprechen diesbezüglich von einer »immersive fallacy«, und zwar in dem Sinne, dass sie den »sensory transport«, den der Begriff impliziert, als Irrglauben kritisieren.[681] Immersion sei zwar möglich, allerdings nicht als einseitig vom Spiel ausgehendes Übermannen der Sinne der Spieler:innen, sondern nur im Kontakt von Spieler:innen mit dem Spiel im Akt des Spielens.[682] Einige Autor:innen haben aufgrund dieser Kritik den Immersionsbegriff hinter sich gelassen, andere haben sich an einer Differenzierung versucht. Medienwissenschaftler Mark J. P. Wolf unterscheidet beispielsweise zwischen »*physical immersion*«, »*sensual immersion*« und »*conceptual immersion*«,[683] Medienwissenschaftler Jan-Noël Thon wiederum zwischen »spatial immersion«, »ludic immersion«, »narrative immersion« und »social immersion«,[684] wobei sich alleine bei diesen zwei Modellen schon Überlappungen wie auch Unterschiede feststellen lassen. Aus literaturwissenschaftlicher Perspektive hat jüngst Florian Nieser einen Versuch gewagt, den Immersionsbegriff zu einem produktiven Einsatz zu bringen.[685] Mit seiner narratologischen Definition der Immersion als »dirigierte semantische Suchbewegung gemeinsamer rezipientenseitiger Imagination des Erzählraums«[686] verliert er allerdings unbewusste Wahrnehmungsprozesse, die ich mit dem Atmosphärischen zu fassen versuche, aus den Augen.

Für produktiver halte ich den Vorschlag von Felix Freitag et al., die das Atmosphärische überzeugend mit Immersion im Sinne einer Immersivität (»immersivity«) verbinden. Sie schlagen dahingehend vor, Immersion als analytisches Werkzeug einzusetzen, indem digitale und analoge Räume auf ihr »immersive potential« abgeklopft werden.[687] Damit unterscheiden sie zwischen »immersion as a state of mind and immersivity as an object's ability of fostering immersion«.[688] Immersitivität »as a means for comprehending immersive spaces«[689] ermöglicht es dann auch, eine produktive Verbindung zum Atmosphärischen

677 Neitzel 2012, S. 79.
678 Vgl. Neitzel 2018, S. 220.
679 Neitzel 2012, S. 76.
680 Ebd., S. 80.
681 Salen/Zimmerman 2004, S. 450.
682 Vgl. ebd.
683 Wolf 2012, S. 48.
684 Thon 2008.
685 Nieser 2021.
686 Ebd.
687 Freitag et al. 2020, S. 2.
688 Ebd., S. 4.
689 Ebd., S. 5.

zu ziehen, indem sowohl Immersivität als auch Atmosphären auf räumliche Konstellationen zurückgeführt und somit in Verbindung mit ästhetisch Arbeitenden, die diese Räume herstellen, gebracht werden können. Immersives Potenzial und atmosphärisches Potenzial sind nach dieser von Freitag et al. vorgeschlagenen Lesart eng miteinander verwandt.

Es soll allerdings an dieser Stelle gar nicht das Ziel sein, sich im Detail mit den verschiedenen Konzeptionalisierungen des Immersionsbegriffes auseinanderzusetzen.[690] Deutlich wurde, dass die Diskussionen zu diesem *buzzword* keineswegs abgeschlossen sind, dass sich aber der Atmosphärenbegriff durchaus produktiv mit dem Immersiven in Verbindung bringen ließe. So ist aus den Versuchen, den vielfach kritisierten Immersionsbegriff zu rehabilitieren oder zumindest dessen Wert aufzuzeigen, mitzunehmen, dass eine Verringerung der Distanz zwischen Spieler:innen und Spiel erstens nicht auf einseitiger Einflussnahme des Spiels basiert und zweitens auf verschiedenen, notwendigerweise zu differenzierenden Ebenen geschieht.

Derart ist auch der Involvierungsbegriff beschaffen, der unter anderem hervorgebracht wurde, um den in der Kritik stehenden Immersionsbegriff abzulösen. Neitzel erläutert hierzu:

> »Der Begriff Involvement hat den Vorteil, dass er sowohl die aktiven als auch die eher passiven Komponenten beinhaltet und zudem nicht den psychischen Zustand einer Person bezeichnet, sondern ein Verhältnis.«[691]

Spannend ist, dass Neitzel hier Involvement explizit als Verhältnis bestimmt. Wie sich gezeigt hat, ist auch Atmosphäre ein Verhältnis zwischen Wahrnehmenden und Umwelt, weswegen die Frage naheliegt, ob Atmosphären Teil eines Involvierungsprozesses des Spiels sein könnten bzw. ob es so etwas wie atmosphärische Involvierung geben könnte. Denn wie für den adaptierten und erweiterten Immersionsbegriff hat sich auch im Kontext der Involvierung die Notwendigkeit einer Differenzierung in Unterkategorien herauskristallisiert. So sei der Vorteil des Involvierungskonzeptes, dass dieses imstande sei, »das spielerische Gleichgewicht von Nähe und Distanz, das über mehrere miteinander verbundene Techniken und Ebenen hergestellt wird«,[692] zu greifen.

Grundsätzlich ist nach Calleja erst einmal zwischen »micro-involvement« und »makro-involvement« zu unterscheiden, d. h. solchen Aspekten »which engaged players in the moment of playing« (Mikro) und solchen »that attracted

690 Neitzel 2018 führt in einem kurzen Forschungsüberblick weitere Diskussionsstränge zusammen.

691 Ebd., S. 223.

692 Neitzel 2012, S. 82–83.

players to the game initially and kept them returning to the game over time« (Makro).[693] Mit Hilfe dieser Perspektive auf eine Makro-Ebene der Involvierung legt Calleja nahe, die Erforschung von Involvierung nicht nur auf den Spielakt an sich zu beschränken.[694] Vielmehr ist es notwendig, Motivationen der Spielenden zu hinterfragen, bestimmte Spiele zu spielen bzw. immer wieder aufzusuchen. Im Sinne einer emotionspsychologischen »Mood-Management-Theorie« könnte beispielsweise davon ausgegangen werden, dass Spiele von Spieler:innen »zur Optimierung ihres aktuellen Stimmungs- und Erregungsniveaus [eingesetzt werden]«.[695] Eine motivationspsychologische »Self-Determination-Theorie« würde von einer intrinsischen Motivation, beispielsweise »genuinem Interesse, Explorationsdrang oder der Lust am Lernen und an der Herausforderung« ausgehen.[696] Auch Authentizitätsbedürfnisse lassen sich einer solchen Makro-Ebene der Involvierung zuordnen und zwar dergestalt, dass Spieler:innen bestimmte Spiele nutzen bzw. Spielwelten aufsuchen, um diese Bedürfnisse zu befriedigen.

Es ist an dieser Stelle notwendig festzuhalten, dass sich die Motivation, ein Spiel zu spielen, ganz erheblich zwischen verschiedenen Spieler:innen unterscheidet, generelle Aussagen also unmöglich sind. So schreiben Bösel und Möring beispielsweise, dass »[e]in Computerspiel […] auch mit einer ›Ist-mir-egal-Haltung‹ seitens der Spieler:innen erfolgreich gespielt werden [kann], es […] dann aber vermutlich andere Gefühlslagen evozieren [würde].«[697] In einer Studie zu sogenannten »Gaming Mentalities« kommen die Pädagog:innen und Medienwissenschaftler:innen Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä und Kirsikka Kaipainen wiederum zu dem Schluss, dass es zwar verschiedene »Gaming Mentalities« gebe (»socially grounded«, »casually oriented«, »committed«)[698], das diese aber in einer »fluid continuity« bei verschiedenen Personen und zu bestimmten Zeiten wechselnd sind, und Spieler:innen, die nur einem bestimmten Bereich zuzurechnen sind, die Ausnahme darstellen würden.[699] Deswegen wäre es auch vermessen von mir zu behaupten, dass Spieler:innen bestimmte Spiele nur spielen würden, weil sie sich davon eine Befriedigung ihrer Authentizitätsbedürfnisse versprechen. Ich behaupte vielmehr, dass sie dies *auch* tun und das Vergangenheitsatmosphären hierfür von Bedeutung sind.

Für die Mikroebene liefert Neitzel einen Überblick über die verschiedenen Techniken bzw. Modi der Involvierung, in welchem sie Konzeptionalisierun-

693 Calleja 2011, S. 30.
694 Vgl. Ebd., S. 32.
695 Reinecke/Klein 2015, S. 216.
696 Ebd., S. 218.
697 Bösel/Möring 2018, S. 19.
698 Kallio et al. 2011, S. 339.
699 Ebd., S. 346–347; S. 332.

gen verschiedener Autor:innen nebeneinander stellt.[700] Im Kontext dieser Arbeit halte ich es für sinnvoll, sich genauer dem räumlichen und dem affektiven bzw. emotionalen Involvement zuzuwenden und hier die Verbindungen zu den Atmosphären zu suchen. Ich begründe diesen Schritt damit, dass es sich bei Atmosphärenwahrnehmung erstens besonders (aber nicht ausschließlich) um präreflexive, affektive und ganzheitliche Weltwahrnehmung handelt und dass Atmosphären die Gefühlshaushalte der wahrnehmenden Personen beeinflussen (siehe Kapitel B/I/4.3), weswegen ich affektives und emotionales Involvement in den Blick nehme. Zweitens habe ich Atmosphären als grundlegend räumliches Phänomen vorgestellt (auch hierzu siehe Kapitel B/I/4.3), weswegen ich ebenfalls eine Positionierung zum räumlichen Involvement für entscheidend halte. Ich möchte damit allerdings nicht ausschließen, dass sich auch andere Modi des Involvement produktiv mit dem Atmosphärenbegriff verbinden ließen, doch liegt eine solche Verknüpfung außerhalb des Erkenntnisinteresses dieser Arbeit, denn es sind gerade die Aspekte *präreflexive Ganzheitlichkeit* und *Räumlichkeit* der Atmosphären, denen ich meine Aufmerksamkeit widme.[701]

Dass Neitzels emotionales Involvement und Callejas affektives Involvement etwas Ähnliches meinen, wird darin deutlich, dass Calleja Letzteres als »various forms of emotional engagement« definiert.[702] Dass die begriffliche Trennung zwischen Emotion, Affekt und ähnlichen Konzepten sowieso in der Praxis eher unscharf ist, hatte ich in Kapitel B/I/4.2 schon dargelegt. Vieles, was Calleja darüber hinaus zum »affective involvement« schreibt, deutet zumindest darauf hin, dass es in die Richtung einer potenziellen atmosphärischen Involvierung weist. So macht er deutlich: »Digital games are not only game systems but, more importantly, are digitally mediated experiences that aim to satisfy the desires generated by movies, literature, or free-ranging fantasy«,[703] und unterstreicht damit die Erlebniskomponente des Digitalen Spiels, die ich durch die Verbindung von Authentizität und Atmosphäre begrifflich zu fassen suche. Calleja erläutert, was er unter affektiver bzw. emotionaler Involvierung fassen würde:

> »Emotional engagement can range from the calming sensation of coming across an aesthetically pleasing scene to the adrenaline rush of an on-line

700 Neitzel 2018, S. 224.

701 Beispielsweise spricht Böhme ja auch spezifisch von »kommunikativen Atmosphären« (2001, S. 102), zu denen er solche zählt, die als »gespannt, ruhig, feindlich usw.« beschrieben werden (2001, S. 89). Solche Atmosphären, die möglicherweise im kooperativen oder kompetitiven Multiplayerspiel auftreten könnten, ließen sich vermutlich mit einem sozialen Involvement verbinden. Jedwede Art des Multiplayerspiels liegt allerdings ganz bewusst außerhalb der Reichweite dieser Arbeit.

702 Calleja 2011, S. 35.

703 Ebd., S. 146.

competitive first-person-shooter round to the uncanny effect of an eerie episode in an action-horror game.«[704]

In einem Durchwandern einer ästhetisch ansprechenden Landschaft scheint durchaus ein atmosphärischer Weltzugang angedeutet, den Calleja selbst als »a sense of habitable space«[705] benennt. Ebenso spricht er noch expliziter von einem »sense of an era«[706] in Spielen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, wobei ich in beiden Fällen davon ausgehen würde, dass sich der Atmosphären- bzw. Vergangenheitsatmosphärenbegriff besser eignen würde, um das Phänomen zu beschreiben, auf das er rekurriert. Allerdings: Solche emotionalen Effekte, die sich beispielsweise aus einem Online-Match in einem Ego-Shooter ergeben, fallen für mich nicht unter einen atmosphärischen Zugang zum Spiel – jedenfalls nicht unter jenen, den ich in dieser Arbeit anbiete. Atmosphären sind primär an (Welt-)Wahrnehmung und nur sekundär an Handlung und Herausforderung gebunden. Ich würde daher schließen, dass in der Idee eines affektiven bzw. emotionalen Involvement verschiedene Ebenen vermischt sind, die eigentlich einer Trennung bedürfen, und zwar wahrnehmungsbasierte Gefühlsregungen und handlungsbasierte Gefühlsregungen. Auf den Punkt gebracht: Die »sensation of coming across an aesthetically pleasing scene« lässt sich nicht mit demselben Begriff fassen, mit dem auch »the adrenaline rush of an on-line competitive frist-person-shooter round« beschrieben wird. Ich würde also durchaus behaupten, dass sich Andeutungen an das Atmosphärische in den Konzeptionalisierungen von affektivem und emotionalem Involvement finden lassen, dass es allerdings wirklich nur bei Andeutungen bleibt. Irritierend ist außerdem, dass affektives Involvement (Calleja) sowie emotionales Involvement (Neitzel) als gleichberechtigte Modi neben anderen Modi bestimmt werden. Die Medienwissenschaftler:innen Kathrin Fahlenbrach und Felix Schröter weisen in ihrer Darstellung aktueller Strömungen der Rezeptionsforschung in den Game Studies genau auf diese Problematik hin und schließen, dass diese Modi »›quer‹ zu anderen Kategorien wie dem *ludic* oder dem *narrative involvement* [liegen]« und »vielmehr eine mögliche Konsequenz sehr unterschiedlicher Involvierungsstrategien des Spiels darstellen«.[707] Und auch Baumgartner legt nahe, dass »›affektive Involvierung‹ omnipräsent sein [dürfte], denn egal ob ein Spiel nur Text bietet oder komplexe dreidimensionale, audiovisuelle Weltpräsentationen bereithält: Solange es SpielerInnen mit kohärenten Signalen versorgt, wird deren vorbewusste Verarbeitung affektive Potenziale aktivieren.«[708] Diese Art

704 Calleja 2011, S. 35.
705 Ebd., S. 138.
706 Ebd., S. 140.
707 Fahlenbrach/Schröter 2015, S. 170, Hv. i. O.
708 Baumgartner 2021, S. 286.

der Involvierung dürfte also eher allgegenwärtiger Teil jedweder Involvierungsprozesse sein als ein irgendwie klar zu bestimmendes Element. Affektive bzw. emotionale Involvierung scheint damit zwar eine Verbindung zum Atmosphärischen aufzuweisen, bleibt aber zu diffus und undifferenziert, um als produktiver Anknüpfungspunkt dienen zu können.

Deswegen möchte ich mich eher dem räumlichen Involvement widmen, das neben dem schon beschriebenen affektiven bzw. emotionalen Involvement am ehesten Verbindungen zum Atmosphärenkonzept aufzuweisen scheint. Calleja unterscheidet hier zwischen drei Formen des »spatial engagement«: »learning the game environment through navigation, mentally mapping the navigated space, and controlling miniature space through tactical interventions.«[709] Auch dieser Involvierungsmodus erscheint damit stark handlungsbasiert (Navigation und Kontrolle) und nur zum Teil wahrnehmungsbasiert (Mentale Kartierung).

Doch dieser wahrnehmungsbasierte Aspekt ist von Relevanz: Mit der Idee einer mentalen oder kognitiven Kartierung im Kontext von räumlicher Involvierung greift Calleja auf das Konzept des »cognitive mapping« des Psychologen Edward Tolman zurück und definiert es als »mental model that accumulates and organizes spatial information into a coherent, internal image that facilitates both learning and recall.«[710] Rolf Nohr stellt ergänzend hierzu heraus, dass eine »kognitive Karte […] nicht nur die Repräsentation einer momentanen Umwelt [ist], sondern auch mit der Erinnerung, Erfahrung, Werten und Normen verknüpft [ist]«,[711] und die Medienpsychologen Leonard Reinecke und Sina A. Klein sprechen davon, dass »[e]in mentales Modell […] eine kognitive Repräsentation der räumlichen Gegebenheiten einer Situation [ist]«.[712] Dieser Kartierungsprozess zeigt sich als ein bewusster Prozess der Auseinandersetzung der Spieler:innen mit der Spielwelt, ein Lernen und Verinnerlichen der Spielumgebung. Dahingehend kann die von Calleja beschriebene mentale Kartierung nicht mit der Atmosphärenwahrnehmung gleichgesetzt werden, deren präreflexiven Charakter ich schon mehrfach betont habe. Atmosphärenwahrnehmung zur räumlichen Involvierung zu positionieren, bedeutet dahingehend, Atmosphären als ganzheitlichen Erstkontakt der Spieler:innen mit einer Umgebung ernst zu nehmen, also *zeitlich vor* einer räumlichen Involvierung zu positionieren.

Dies bedeutet, dass Atmosphären zwar durchaus als Teil einer räumlichen Involvierung beschrieben werden können, dass sie aber immer als Ausgangspunkt einer solchen Involvierung gedacht werden müssen. Calleja spricht selbst auch

709 Calleja 2011, S. 57–58. Im von Thon erweiterten Immersionsmodell taucht analog hierzu eine »spatial immersion« auf, die er beschreibt als »the player's shift of attention from his or her real environment to the game spaces« (2008, S. 35).

710 Ebd., S. 58.

711 Nohr 2013, S. 15.

712 Reinecke/Klein 2015, S. 222.

von »spatially holistic sources«,[713] die in eine mentale Kartierung einfließen können (neben Elementen wie »vantage points« oder »maps«),[714] ohne dabei allerdings auf Atmosphären zu rekurrieren. Doch genau als eine solche holistische Quelle der Raumwahrnehmung und -verortung sollten Atmosphären gedacht werden. Atmosphären sind die holistische Quelle der Raumwahrnehmung per se.

Eine hier zu bestimmende *atmosphärische Involvierung* muss also vor allem *vorzeitig* gedacht werden. Hierzu bietet das Konzept von Gordon Calleja Möglichkeiten, denn es geht ganz generell von einer zeitlichen Abfolge und Fluidität der Involvierungsmodi aus, sodass zu einem bestimmten Zeitpunkt bestimmte Modi dominieren, andere von geringerer Bedeutung sind, sich dieses Verhältnis aber im Spielverlauf jederzeit verändern kann. Calleja geht von »attentional resources« aus, die Spieler:innen den verschiedenen Involvementmodi widmen.[715] Diese Ressourcen können entweder fokussiert auf einen Modus gerichtet sein – beispielsweise auf den der räumlichen Involvierung, wenn die Landschaft bewusst in den Blick genommen wird, um Bewegungsmöglichkeiten für den Avatar zu identifizieren –, können aber gleichermaßen auch zwischen verschiedenen Modi aufgeteilt werden. Calleja schreibt:

> »As the player involvement model deals with an intensely subjective experiential phenomenon, there is a constant blending of dimensions and a shift from conscious to internalized attention directed to each dimension and cluster of dimensions.«[716]

Im Involvierungsprozess ist somit von einer erheblichen Fluidität auszugehen, sodass es unmöglich wird, einen einzelnen Involvierungsmodus zu identifizieren, der dauerhaft und alleinig die Aufmerksamkeit der Spieler:innen bindet. Wichtig ist hierbei der Aspekt der Zeitlichkeit der Involvierung, der besonders bei Spielen über einen längeren Zeitraum zur Geltung kommt. So verschieben sich die Aufmerksamkeitsressourcen der Spieler:innen besonders auch dann, wenn sie in einem bestimmten Bereich Routine oder Expertise entwickelt haben und diesem daher keine besondere Aufmerksamkeit mehr widmen müssen.[717] Doch der räumlichen Involvierung ist meiner Einschätzung nach die atmosphärische Involvierung zwangsweise vorangestellt, denn es ist unmöglich für Spieler:innen, sich den Atmosphären als Erstkontakt mit einer Umgebung zu entziehen. Wie ich in Kapitel B/I/4.3 geschildert habe, sollte dies allerdings

713 Calleja 2011, S. 58.
714 Ebd.
715 Ebd., S. 36.
716 Ebd.
717 Vgl. Neitzel 2018, S. 225.

nicht als Determinismus der Atmosphären missverstanden werden. Hierin liegt ja auch gerade die Stärke des Involvierungskonzeptes, das sich in Abgrenzung zum Immersionsbegriff als relational begreift statt als einseitigen Wirkungsprozess. Was also in Kapitel B/I/5 über das Wahrnehmen von Atmosphären gesagt wurde, dass Vorwissen und Erwartungen eine Rolle spielen, dass Atmosphären ganzheitlich und präreflexiv in Situationen wahrgenommen werden, allerdings durchaus zu Konstellationen vereinzelt und der Reflexion zugänglich gemacht werden können, gilt natürlich weiterhin. Der Erstkontakt mit den Spielwelten ist für die Spieler:innen ein atmosphärischer und im Laufe des Spielakts kann die atmosphärische Involvierung mal mehr, mal weniger bedeutsam sein, kann hinter andere Involvierungsmodi zurücktreten, kann aber auch in den Vordergrund geraten und die Atmosphären so zum Wahrnehmungsfokus werden lassen. Es ist beispielsweise denkbar, dass die atmosphärische Involvierung beim Betreten einer neuen Umgebung kurz ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt, dann allerdings schnell von der ludischen Involvierung abgelöst wird, wenn Gegner herangestürmt kommen. Sind diese besiegt, kann eine atmosphärische Involvierung wieder an Bedeutung gewinnen. Doch: Das Atmosphärische besteht zumindest immer im Hintergrund weiter. Und deswegen ist die atmosphärische Involvierung dann auch als – wie oben schon als Kritik von Fahlenbrach und Schröter angebracht – »›quer‹ zu anderen Kategorien«[718] zu denken, dabei aber ausdrücklich nicht als »mögliche Konsequenz sehr unterschiedlicher Involvierungsstrategien des Spiels«,[719] sondern als ihr Ausgangspunkt.

3.3 Telepräsenz und Präsenz

Eine Anbindung der Atmosphärenwahrnehmung an das etablierte Involvierungskonzept ist damit bereits geleistet, sodass zum einen plausibel geworden ist, dass Atmosphärenwahrnehmung im Digitalen Spiel möglich ist, wie auch zum anderen geklärt ist, wie sich eine solche Atmosphärenwahrnehmung zu anderen Involvierungsformen, besonders der räumlichen Involvierung, verhält. Es ist mir im Folgenden allerdings ein Anliegen, noch genauer zu erläutern, wie räumliche Involvierung und atmosphärische Involvierung miteinander verzahnt sind und welchen konkreten Einfluss sie auf das Spielerlebnis haben. Ich möchte behaupten, dass räumliche und atmosphärische Involvierung zu einem Präsenzerleben beitragen können, das wiederum Auswirkungen auf den Gefühlshaushalt der Spieler:innen hat.

718 Fahlenbrach/Schröter 2015, S. 170.
719 Ebd.

Diese Verknüpfung halte ich auch deswegen für dringlich, weil – wie in Kapitel B/II/2 geschildert – die spätmoderne erlebnisorientierte Geschichtskultur sehr stark an einer »presentification of past worlds«[720] interessiert ist. Der Präsenzbegriff, wie ihn zum Beispiel Gumbrecht operationalisiert, ist also bereits in Diskussionen zu solchen von der Public History untersuchten Erlebnisangeboten von Relevanz.[721] Eine Präsentifizierung der Vergangenheit ist dabei laut Gumbrecht besonders mit der Räumlichkeit der Erlebnisangebote verbunden,[722] denn:

> »The desire for presence makes us imagine how we would have related, intellectually and with our bodies, to certain objects (rather than ask what those objects ›mean‹) if we had encountered them in their own historical everyday worlds.«[723]

Auffällig ist auch hier wieder, wie Gumbrecht Präsenz als ein Verhältnis von wahrnehmenden Subjekten zu ihrer Umwelt bestimmt. Und mit seinem Einschub »rather than ask what those objects ›mean‹« macht er gleichsam deutlich, dass es ihm um einen präreflexiven, damit sinnlichen oder gar vorsinnlichen Zugang zu gehen scheint. Er spricht deswegen auch von einer »oscillation between presence effects and meaning effects«[724] im Kontext ästhetischen Erlebens und kritisiert, dass gerade den Präsenzeffekten zu wenig Aufmerksamkeit gewidmet worden sei, »just bracketing the presence side, as we seem to do, quite automatically, in our so very Cartesian everyday lives«[725] (siehe hierzu auch die Ausführungen zu Neuer Phänomenologie und Neuer Ästhetik in Kapitel B/I/1 und B/I/2).

Doch was bedeutet ›Präsenz‹ denn nun konkret auf das Digitale Spiel bezogen und wie verhält sie sich zu den Atmosphären? Kurz eingeschoben sei hier, dass »Präsenz« in der Regel gleichbedeutend mit »Telepräsenz« verwendet wird; eine Ausnahme bildet z. B. der oben zitierte Rune Klevjer, der bewusst von »tele-presence« spricht. Wie Medienhistoriker und Soziologe Jérôme Bourdon herausarbeitet, ist es eigentlich keine Lappalie, Telepräsenz einfach als Präsenz abzukürzen bzw. synonym zu verwenden. Er unterscheidet sehr bewusst zwischen Präsenz im Sinne einer »physical presence«, also dem Vor-Ort-Sein in der Realwelt, und einer »telepresence« als medial vermittelte Präsenz.[726] Bourdon

720 Gumbrecht 2004, S. 94.

721 In den »Schlüsselbegriffen der Public History« haben beispielsweise jüngst Gundermann, Keilbach und Morat auf »Präsenzeffekte« Bezug genommen (2021, S. 120).

722 Vgl. Gumbrecht 2004, S. 123.

723 Ebd., S. 124.

724 Ebd., S. 107.

725 Ebd.

726 Vgl. Bourdon 2021, S. 212.

argumentiert, dass die begriffliche »confusion« eine »ideological matter« sei,[727] denn es sei genau im Sinne von jenen, die mit technologischer Entwicklung auch Heilsversprechen eines ›echten‹ Erlebens, »just as good as the real thing«,[728] verbinden, hier keine sauberere Trennung vorzunehmen.[729] Überhaupt sieht Bourdon teleologische Tendenzen in Präsenz- bzw. Telepräsenzdiskussionen »about the capacity of technologies to offer ›more,‹ more full-fledged presence, getting closer and closer to ›the real thing‹«[730] und argumentiert so plausibel für einen differenzierteren Umgang mit den Begrifflichkeiten.[731] Allerdings kommt sein Einwurf möglicherweise bereits zu spät, denn in der von mir betrachteten Literatur scheint sich »Präsenz« auch zur Beschreibung einer »Telepräsenz« bereits durchgesetzt zu haben. Dennoch halte ich Bourdons Hinweis auf die teleologischen Tendenzen der Diskussion um zeitgenössische Erlebnismedien für wichtig. Auch die Möglichkeit des Digitalen Spiels, eindringliche Atmosphären anzubieten, sollte nicht als eine Art Heilsversprechen der Virtualität missverstanden werden. Wie bereits ausgebreitet (siehe Kapitel B/I/2) und wie noch weiterführend zu erläutern ist (siehe Kapitel E/I/3 und E/II), ist das Ziel dieser Arbeit vor allem, Begriffe zur Beschreibung atmosphärischen Erlebens anzubieten und damit eine Kritikfähigkeit auszubilden. Die Macht der Atmosphären ist zu würdigen, ja, doch gleichsam eine kritische Distanz zu wahren.

Reinecke und Klein behaupten nun mit Bezug auf die oben erläuterte mentale oder kognitive Kartierung, dass »Präsenzerleben« entstehe, wenn »sich ein Rezipient selbst in diesem mentalen Modell [der kognitiven Karte], welches er beispielsweise von einem Computerspiel erstellt hat, [verortet]«.[732] Und auch Calleja bestimmt Involvement als »a prerequisite to the experience of higher-order cognitive processes such as presence«,[733] d. h. in beiden Fällen wird Präsenzerleben als Ergebnis von etwas, bzw. konkreter: als Ergebnis einer räumlichen Involvierung gedacht. Neuropsychologische Studien, wie sie Lazaros Michailidis, Emili Balaguer-Ballester und Xun He zusammengetragen haben, scheinen dieser *Nachzeitigkeit* von Präsenzerleben allerdings zu widersprechen. So betonen die Psycholog:innen und Neurowissenschaftler:innen, dass Präsenz »appears to

727 Bourdon 2021, S. 212.

728 Ebd., S. 223.

729 Vgl. Ebd., S. 212.

730 Ebd., S. 224.

731 Hierzu sei noch angemerkt, dass es durchaus noch weitere Begriffe wie »virtual presence« oder »mediated presence« gibt, die genutzt werden, um ein medial vermitteltes Präsenzerleben, wie es hier thematisiert wird, zu beschreiben. Die Forschungslage ist hier – wie auch bei anderen Distanzaufhebungskonzepten wie Immersion und Involvierung – kaum überschaubar. Gleichzeitig halte ich es auch im Rahmen dieser Arbeit nicht für zielführend, all diese Begriffsdiskussionen im Detail auszubreiten.

732 Reinecke/Klein 2015, S. 222.

733 Calleja 2011, S. 29.

be a visceral sensation and a primal mechanism of sensory integration«[734] und dass Präsenz »at an early stage of video game engagement«[735] zu verorten sei. Im Gegensatz zu den Aussagen von Reinecke und Klein sowie Calleja scheint Präsenz also eher mit einer *Vorzeitigkeit* einherzugehen, scheint also *vor* anderen, komplexeren »Engagement«-Prozessen wie Immersion und Flow[736] aufzutreten.

Wichtig ist hier noch zu betonen, dass ich mich bewusst auf Präsenz bzw. Telepräsenz im Sinne einer »spatial presence«[737] bzw. »spatial telepresence«[738], also einer räumlichen Präsenz, beziehe, zu definieren als »being there in another space, whether one feels the presence of others or not«[739] oder als »the perception or illusion to be located in an environment that is conveyed by some sort of media technology«.[740] Keine Rolle spielt für mich also so etwas wie »social telepresence«, also »being together with another, whether one feels transported into another space of not«,[741] denn ich beschäftige mich ja in dieser Arbeit – wie schon öfter betont – nur mit Einzelspielererfahrungen und nicht mit Mehrspielerspielen. Außerdem sehe ich durch den Aspekt des Räumlichen auch hier wieder eine Verbindung zu den Atmosphären gegeben. Gleichzeitig ist räumliche Präsenz auch die Form der Präsenz, die laut den Kommunikationswissenschaftler:innen Tilo Hartmann et al. die größte Beachtung in Forscher:innenkreisen erfährt.[742]

Sie ist dabei explizit nicht deckungsgleich mit räumlicher Involvierung zu verstehen, wie der Psychologe Thomas W. Schubert herausstellt:

---

734 Michailidis et al. 2018, S. 4.

735 Ebd., S. 3.

736 Der »Flow«-Begriff geht auf den Psychologen Mihály Csíkszentmihályi zurück. Michailidis et al. definieren neun Dimensionen, die bei Spieler:innen erfüllt sein müssen, damit von Flow zu sprechen ist: »balance between the skills of an individual and the activity's demands; merging of action and awareness; clear goals; immediate and unambiguous feedback; concentration on the task; perceived control over the activity; loss of self-reflection; distorted perception of time; and intrinsic motivation toward an activity« (2018, S. 2). Was sich zeigt: Flow ist ein sehr stark spielhandlungsbasiertes Konzept, weswegen es auch für die in dieser Arbeit entwickelte Atmosphärentheorie keine Rolle spielt.

737 Schubert 2009, S. 163; Thon vergleicht »spatial presence« mit der von ihm vorgeschlagenen »spatial immersion«: »Spatial immersion, i. e. the shift of the player's attention to and his or her construction of a situation model of the game spaces, is very similar to the concept of spatial presence« (2008, S. 40). Im Lichte der bisherigen Ausführungen scheint dieser Vergleich unpassend. Die mit unbewussten, präreflexiven Wahrnehmungsprozessen in Verbindung gebrachte Präsenz lässt sich nicht ohne weiteres mit komplexeren Kognitionsprozessen, die mit Immersion assoziiert werden, in eins setzen.

738 Bourdon 2021, S. 213.

739 Ebd., S. 213.

740 Hartmann et al. 2015, S. 116.

741 Bourdon 2021, S. 213.

742 Vgl. Hartmann et al. 2015, S. 116.

> »The remarkably consensual outcome of several independent approaches to measuring presence is that at least two components seem to be distinguishable: (a) spatial presence or the sense of being in a place, and (b) involvement in the sense of focusing attention on the virtual environment«[743]

Dies unterstreicht noch einmal, dass Präsenzerleben keinesfalls mit einer bewussten Auseinandersetzung mit räumlichen Arrangements in Digitalen Spielen gleichzusetzen ist, wie sie von Calleja als »spatial engagement« bzw. »spatial involvement« gefasst wird. Es bleibt dabei, dass Präsenz vorzeitig zu denken ist und in einer zeitlichen Abfolge eines Involvierungsprozesses gemeinsam mit Atmosphärenwahrnehmung aufzutreten scheint. Gleichzeitig ist Präsenz »challenging to isolate in video games«,[744] d. h. – auch hier wieder parallel zur Atmosphärenwahrnehmung – sie spielt in verschiedenen Phasen des Spielens für Spieler:innen eine Rolle. Doch besonders den initialen Moment des Erstkontakts mit einer Spielwelt bzw. konkret mit spielweltlichen Umgebungen, Räumen und Situationen halte ich für beachtenswert, weil hier Präsenz und Atmosphärenwahrnehmung eine enge Verbindung einzugehen scheinen.

Schubert hat nun eine Theorie des räumlichen Präsenzerlebens vorgelegt, die den letzten Baustein liefert, um das, was ich als atmosphärische Involvierung zu fassen suche, an das Präsenzerleben anzubinden. Schubert bestimmt Spatial Presence selbst als »cognitive feeling«, um erklären zu können, wie sich ein Präsenzerleben auf Basis unbewusster, vorintellektueller Prozesse, also ohne, dass die Umgebung bewusst wahrgenommen und reflektiert wird, einstellen kann.[745] Der Schlüssel liegt in folgendem Satz: »The general function of feelings is to inform the conscious mind about the status of unconscious processes.«[746] Mit dieser Annahme begegnet er der zentralen Herausforderung, dass zwar Einigkeit darüber herrscht, dass Präsenzerleben ein bewusster kognitiver Zustand ist, der auf unbewussten Wahrnehmungsprozessen basiert, doch dass bisher noch keine schlüssige Verbindung zwischen diesen beiden Ebenen hergestellt werden konnte.[747] Schubert stellt diese Verbindung nun her, indem er klarmacht, dass Gefühle »the outcome of unconscious, automatized inferential processes« seien, also eine Informationsfunktion ausüben würden, d. h. das Subjekt darüber informieren sollen, dass unbewusst ein Wahrnehmungs- und Bewertungsprozess abgelaufen ist.[748] Gefühle sind in diesem Sinne der »rationalen Reflexion vo-

743 Schubert 2009, S. 163.
744 Michailidis et al. 2018, S. 4.
745 Vgl. Hartmann et al. 2015, S. 127.
746 Ebd.
747 Vgl. Schubert 2009, S. 162.
748 Schubert 2009, S. 167.

rauseilende, sie begleitende, u. U. auch beeinflussende Bewertung von Beziehungen und Situationen, die uns hilft, schnell zu handeln und zu reagieren«.[749]

Präsenz, operationalisiert von Schubert als Gefühl, ist also als Reaktion auf unbewusst abgelaufene Prozesse der Weltwahrnehmung zu verstehen. Die wahrnehmenden Subjekte bekommen naheliegenderweise von diesen unbewussten Prozessen nichts mit – sonst wären sie nicht unbewusst. Was sie merken, ist, dass sie sich präsent fühlen, ohne zu wissen warum: Das Resultat der unbewussten Prozesse »is then known without knowing its source« und »because it was produced by an automatic process, it appears to have no source, and is therefore just *felt*.«[750]

Die Bedeutung dieser Erkenntnis ist erheblich. Unbewusste Prozesse verorten das wahrnehmende Subjekt im Verhältnis zu seiner Welt. Das Ergebnis dieses Verortungsprozesses wird für das Subjekt als Gefühl bewusst, d. h. intellektuell verarbeitbar.[751] Ein Gefühl, das über diesen Verortungsprozess informieren kann, ist jenes der Präsenz; so legt es Schubert überzeugend dar. Ich möchte dieses Konzept nun allerdings noch weiterdenken und so den Brückenschlag zu den Atmosphären wagen.

Der erste unbewusste Wahrnehmungsprozess des Subjektes in einer Umgebung ist der Kontakt mit dem Weltverhältnis per se, den Atmosphären. Eine erste Bewertung dieser Atmosphären findet unbewusst statt. Ein Gefühl, das über die unbewusste Verortung des Subjektes in dieser Umgebung informiert, basiert daher auch und entscheidend auf dem atmosphärischen Total- und Ersteindruck. Das Gefühl, das bewusst zugänglich wird, ist damit ganz besonders eine Bewertung der Atmosphäre in einer spezifischen Umgebung. Gelingt die Atmosphäre – und hier sei noch einmal besonders daran erinnert, Atmosphären nicht deterministisch zu denken, sondern ihr Scheitern stets einzukalkulieren –, so stellt sich bei den wahrnehmenden Subjekten ein Gefühl der Präsenz ein. Dies ist gleichsam in realweltlichen wie in virtuellen Umgebungen möglich, da sich – wie oben geschildert – der leibliche Raum auch in die Spielwelt hinein ausdehnen kann, doch wäre in letzterem Fall dann eher von Telepräsenz zu sprechen.

Die Verbindung von Präsenz und Atmosphäre liegt also – um das auf den Punkt zu bringen – darin, *dass Präsenz eine als Gefühl zugängliche Reaktion auf ein Eintauchen in Atmosphären ist.* Daraus folgt: Gelingt die Atmosphäre nicht, stellt sich auch kein Gefühl der Präsenz ein. Gelingt hingegen die Atmosphäre, so stellt sich eben auch ein Gefühl der Präsenz ein, was für Angebote einer erlebnisorientierten Geschichtskultur entscheidend ist – und hierzu zähle ich ja auch die Digitalen Spiele.

749 Mitzscherlich 2019, S. 186.
750 Schubert 2009, S. 167, Hv. i. O.
751 Vgl. Schubert 2009, S. 170.

Aber noch eine Überlegung möchte ich hier anschließen: Im vorigen Kapitel habe ich Authentizität ebenfalls als Gefühl positioniert und bin damit einen ganz ähnlichen Weg gegangen wie Schubert mit seiner Operationalisierung der Präsenz. Diese beiden Gefühle treten meiner Einschätzung nach gemeinsam auf. Dabei ist es gewiss nicht egal, in welcher Umgebung sich Spieler:innen präsent fühlen. Ich schaue mir nicht zufällig historisierende Digitale Spiele an. Im Gegenteil: Ich möchte behaupten, dass Authentizitätsgefühle genau wie Präsenzgefühle eine Informationsfunktion erfüllen in dem Sinne, dass sie über unbewusst abgelaufene Wahrnehmungs- und Bewertungsprozesse informieren. Präsenzgefühle treten dabei gemeinsam mit Authentizitätsgefühlen auf, allerdings dezidiert dann, wenn Kontakt nicht mit irgendeiner Atmosphäre, sondern mit einer Vergangenheitsatmosphäre stattfand. *Präsenz- und Authentizitätsgefühle informieren demnach über das Gelingen einer Vergangenheitsatmosphäre für das je spezifische, wahrnehmende Subjekt.*[752] Präsenz- und Authentizitätsgefühle sind damit gleichsam als Indikator für eine erfolgreiche atmosphärische Involvierung zu sehen.

Es geht hier also darum, vom Ergebnis – den Gefühlen – her zu denken. Schubert beschreibt das Gefühl von Präsenz selbst als »outcome, but by no means identical to, the spatial-cognitive processes taking place during the experience.«[753] Dies bedeutet: Zwar sind uns die präreflexiven, unbewussten Wahrnehmungsprozesse von Atmosphären nicht zugänglich (außer vielleicht über elaborierte Studien mit Hilfe von Hirnscans),[754] doch wir können vom Ergebnis – den Gefühlen von Präsenz und Authentizität – rückwirkend zu dem Urteil kommen, dass diese Prozesse stattgefunden haben müssen.[755] Das mag für einige unbefriedigend erscheinen, doch es ist der beste Weg, sich der Atmosphärenwahrnehmung bzw. der atmosphärischen Involvierung anzunähern. Um das noch einmal klarzumachen: Es ist etwas anderes, ob wir den Fokus auf

752 Hierzu habe ich mich – wenn auch noch weniger genau ausgearbeitet – bereits in meiner Masterarbeit geäußert. Ich sprach hier von »vergangenheitsbezogenen Präsenzerfahrungen« (2019, S. 72). Mit heutigem Wissen würde ich von ›Präsenzerleben‹ oder ›Präsenzerlebnissen‹ sprechen.

753 Schubert 2009, S. 177.

754 »I would also like to add that in principle it is of course imaginable that an objective measure of the subjective sense of presence could be developed. Subjective experiences are states of the brain, and by observing the brain's functioning, we may one day be able to locate its development. There is nothing immaterial or mystical about subjective experiences. For the time, however, verbal report remains the best assessment method.« (Schubert 2009, S. 177)

755 Auch Spangenberg macht klar, dass »eine subjektive, auf sensueller Wahrnehmung beruhende Evidenzerfahrung nur als Erfahrungs*resultat*, nicht aber als Erfahrungs*prozess* kommuniziert werden kann« (2010, S. 402). Authentizitätsgefühle sind ein solches Erfahrungsresultat, das kommuniziert werden kann.

den ersten, unbewussten Totaleindruck einer Umgebung auf Basis einer Atmosphäre legen oder auf spätere, bewusste Auseinandersetzung mit Atmosphären. Beide Kompartimente sind von Bedeutung, doch der hier beschriebene Zugang macht es überhaupt erst möglich, sich den unbewussten Prozessen der Atmosphärenwahrnehmung anzunähern.

Schubert betont in seinen Ausführungen, dass Gefühle für das Subjekt immer einen Wahrheitsstatus einnehmen und dass sie als Basis von Entscheidungen und Handlungen fungieren.[756] Wie schon im Kontext der touristischen Authentizitätsforschungen legen auch im Zusammenhang mit räumlichem Präsenzerleben Studien nahe, dass sich das Gefühl von Präsenzerleben bei den Teilnehmer:innen einstellte, obwohl ihnen durchaus klar war, dass sie sich nicht wirklich physisch an einem anderen Ort befanden.[757] Schubert fasst zusammen: »Because feelings do not have a truth value and thus equal percepts, they can occur independently and in addition to consciously held propositional knowledge that what one perceives is in fact just a simulation.«[758] Authentizität und Präsenz lassen sich so problemlos als gemeinsam auftretende Gefühle denken, die unabhängig von der Realität als gefühlte Wirklichkeit fungieren. Die Parallelen zwischen Präsenzerleben und Authentizität sind damit deutlich und eine Operationalisierung dieser beiden als Gefühle, die als Bewertung von Atmosphären entstehen, drängt sich geradezu auf. So zeigt sich auch erneut, was ich bereits in Kapitel B/I/4.3 attestiert habe: Atmosphären sind *machtvoll*. Sie sind machtvoll, weil sie Einfluss nehmen auf einen unbewussten Wahrnehmungsprozess, der das Subjekt in seiner Umgebung verortet und diese Umgebung bewertet. Die als Ergebnis dieses Wahrnehmungsprozesses entstehenden Gefühle von Präsenz und Authentizität erlangen schließlich einen Wahrheitsstatus. So hat die Atmosphäre – wenn auch über Umwege, ließe sich sagen – Macht ausgeübt.

Doch natürlich operieren Atmosphären nicht nur auf dieser unbewussten Ebene, sondern bleiben auch weiterhin bestehen und können dann bewusst in den Fokus rücken, also intellektuell verarbeitet und reflektiert werden (siehe hierzu besonders Kapitel B/I/5). Weil sie auf der unbewussten Ebene geradezu unsichtbar wirken, sind sie dort allerdings am wirkmächtigsten. Man könnte auch sagen, dass sie sich so zumindest vorläufig der Reflexion entziehen und den Subjekten in der Regel nicht klar ist, dass diese unbewusst wahrgenommenen Atmosphären Handlungen und Bewertungen beeinflussen. Hartmann et al. weisen darauf hin, dass der Mensch Informationen in zwei verschiedenen

756 Schubert 2009, S. 168.

757 Vgl. Hartmann et al. 2015, S. 130.

758 Schubert 2009, S. 178; hierzu auch Mitzscherlich: »Emotionen sind neurophysiologisch in den ältesten Teilen des Gehirns lokalisiert und gehen mit vielen biologisch relevanten Prozessen einher, der Ausschüttung von Hormonen, Neurotransmittern, Hemm- und Botenstoffen …« (2019, S. 186).

Hirnregionen verarbeitet: Zum einen im evolutionär älteren System, das »intuitive processing system«, das Informationen schnell, unbewusst und assoziativ verarbeitet und schlussendlich dann beispielsweise Gefühle produziert, die über diesen Prozess informieren können bzw. die als Anzeichen für unbewusst ablaufende Prozesse nachträglich gedeutet werden können.[759] Michailidis et al. sprechen hier von der »temporoparietal junction«,[760] also dem Bereich des Gehirns, an dem Temporallappen und Parietallappen aufeinandertreffen und der mit »illusory self-location and perspective« assoziiert wird.[761] Das evolutionär jüngere System, das »reflective processing system«, verarbeitet Informationen langsamer und widmet sich der bewussten Analyse und Reflexion.[762] Dass es diese beiden Gehirnareale gibt, könnte, so Hartmann et al., erklären, warum zwar Präsenzgefühle bestehen können, obwohl dem wahrnehmenden Subjekt eigentlich bewusst ist, dass es eine nicht-reale, weil virtuelle Umgebung vor sich hat.[763]

Damit ist erstmals die Atmosphärenwahrnehmung mit bestehenden Theorien der Grenzauflösung durch das Digitale Spiel verbunden. Gleichzeitig sind erlebnisorientierte Angebote der Geschichtskultur sowie Authentizitätsgefühle berücksichtigt worden. Aus diesen Bausteinen lässt sich nun im Folgenden zusammenfassend eine Heuristik formen, die es ermöglicht, den Erkenntnisstand zu Atmosphärenrezeption wie -produktion im Kontext Digitaler Spiele weiterzuentwickeln – generell, aber auch ganz konkret mit Hilfe der drei Analysen in dieser Arbeit.

759 Hartmann et al. 2015, S. 131.

760 Michailidis et al. 2018, S. 4.

761 Ebd.

762 Hartmann et al. 2015, S. 131.

763 Ebd.; hierzu auch Mark Grimshaw-Aagaard, der unter Bezugnahme auf den Psychologen Kwan Min Lee festhält, dass »›people keep using their old brain‹, and so their first reaction is to treat virtuality as real, and this is why we feel presence in virtual worlds.« (2021, S. 278).

IV Zusammenfassung

1 Ein Sprechen über Atmosphären möglich machen

Wie in Kapitel B/I/2 schon geschildert, sehe ich meine Arbeit als einen Beitrag zu einem »begrifflichen Instrumentarium«,[764] mit dem es möglich wird, Atmosphären allgemein, doch besonders die Atmosphären Digitaler Spiele adäquat zu beschreiben. Die Herausforderung liegt darin, das Sprechen über Atmosphären – das im Alltag weit verbreitet, aber auch undifferenziert ist – zu systematisieren. Wie sich gezeigt hat, wird diese Systematisierung vor allem durch die unbewussten Wahrnehmungsprozesse erschwert, die mit dem Atmosphärischen assoziiert sind. Dennoch habe ich in diesem Kapitel einen Versuch gewagt, diesen atmosphärischen Weltkontakt durch Einbettung in phänomenologische, geschichtswissenschaftliche und medienwissenschaftliche Diskurse aus der analytischen Unzugänglichkeit zu befreien. So ist eine Heuristik entstanden, die nun stichpunktartig zusammenzuführen ist. Sie ermöglicht es, in der Untersuchung der drei für diese Arbeit ausgewählten Digitalen Spiele neue Erkenntnisse zum atmosphärischen Erleben in vergangenheitsbezogenen Digitalen Spielen zu gewinnen. Sie ist damit gleichsam Ausgangspunkt für die an dieses Kapitel anschließenden Überlegungen zu einer konkreten, gegenstandsbezogenen Untersuchung von Atmosphären im Sinne einer Methodik (Kapitel C), wie auch Fundament einer noch zu formulierenden Theorie der Vergangenheitsatmosphären (Kapitel E). Denn eins muss klar sein: Auch wenn der Begriff der ›Vergangenheitsatmosphäre‹ in diesem Kapitel hin und wieder gefallen sein mag, so blieb noch offen, was genau denn nun Vergangenheitsatmosphären im Abgrenzungen zum allgemeinen Atmosphärenbegriff auszeichnet und welche Implikationen sich aus der Existenz von Vergangenheitsatmosphären für die Geschichtswissenschaft ergeben. Dies wird in Kapitel E/I Thema sein.

764 Böhme 2013a, S. 7.

I. Die hier ausgebreitete Heuristik fügt den geschichtswissenschaftlichen Game Studies, aber auch allgemeiner der Public History eine phänomenologische Perspektive hinzu. In der Betrachtung vergangenheitsbezogener Spiele wurde das Phänomen an sich im Streben nach Strukturen, Zeichen und Bedeutungen allzu oft übersprungen. Besonders das Wahrnehmungsphänomen der Atmosphäre wurde bisher erheblich vernachlässigt. → Kapitel B/I/1

II. Ich schlage vor, sich aus Perspektive der Neuen Phänomenologie und der Neuen Ästhetik dem Digitalen Spiel anzunähern. Statt das menschliche Erleben – grob gesagt – auf eine Innenwelt biochemischer Prozesse zu reduzieren, die vernunftgeleitet zu kontrollieren sind, plädieren Schmitz, Böhme und andere dafür, den Menschen stärker im Verhältnis zu seiner Welt zu sehen. Es geht also im Kern darum, die Gefühlswelt des Einzelnen wieder stärker nach außen als nach innen zu denken. Davon ausgehend ist Weltwahrnehmung dadurch charakterisiert, dass sie leibliche Wahrnehmung ist, wir uns als wahrnehmende Subjekte also in die Welt begeben und diese Welt auf unseren Leib einwirkt. → Kapitel B/I/1 u. B/I/2

III. Böhme spricht von einer »Ästhetisierung des Realen«,[765] d. h. einer Inszenierung des Alltags. Er fasst dies in seinen jüngeren Veröffentlichungen zusammen, in welchen er von einem »ästhetischen Kapitalismus«[766] spricht, dem es genau um diese Inszenierung des Alltags geht. Hierunter lassen sich zahlreiche Produkte »ästhetischer Arbeit«[767] zählen, beispielsweise das von Böhme vielzitierte Bühnenbild, aber auch das Digitale Spiel. Bei dieser ästhetischen Arbeit geht es besonders darum, Atmosphären herzustellen. Nach Wolfgang Welsch lässt sich hier auch sehr passend von »Wirklichkeitsdesign«[768] sprechen. → Kapitel B/I/2 u. B/I/6

IV. ›Wirklichkeit‹ ist ein zentraler Baustein der hier ausgebreiteten Heuristik. Wirklichkeit meint die unmittelbare, präreflexive Wahrnehmung in einer gegebenen Situation bzw. wie sich die Realität für das Subjekt in der Wahrnehmung manifestiert. Allerdings benötigt Wirklichkeit nicht zwangsläufig eine Entsprechung in der Realität, d. h. es lässt sich von einer Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität sprechen. → Kapitel B/I/4.1

V. Atmosphären sind solche Wirklichkeiten ohne Realitätsentsprechung. Sie sind das, was unmittelbar leiblich gespürt und als Wirklichkeit erlebt wird, also leiblich und ganzheitlich wahrgenommene Wirklichkeit. Sie

765 Böhme 2001, S. 19.
766 Böhme 2018.
767 Böhme 2001, S. 18; Böhme 2013, S. 15; Böhme 2018, S. 26.
768 Welsch 2019, S. 134.

lassen sich hierauf aufbauend als die Relation zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und dessen Umgebung beschreiben, d. h. sie haben durchaus einen Realitätsbezug, aber eben keine physische Entsprechung. → Kapitel B/I/4.1

VI. Es lassen sich sieben zentrale Charakteristika von Atmosphären identifizieren: → Kapitel B/I/4.3

- **i.** Atmosphären sind *diffus*, damit ontologisch schwer greifbar, was präzisere Begrifflichkeiten notwendig macht.
- **ii.** Atmosphären sind *objektbezogen*, werden also in ihrer Beschaffenheit von Objekten im Sinne von Erzeugenden mitbestimmt und können damit über die Herstellung von Raum- und Landschaftsarrangements beeinflusst bzw. gar produziert werden.
- **iii.** Atmosphären sind *räumlich* dahingehend, dass sie erstens ganzheitlich umschließend und leiblich wahrgenommen werden, d. h. wie Räume funktionieren, die von Subjekten betreten werden können, und dass sie zweitens von Erzeugenden in Raumarrangements ausgehen.
- **iv.** Atmosphären sind *zeitlich*, weil sie zwar nur im Jetzt der Wahrnehmung existieren, aber immer auch dem jeweiligen Zeitgeist entspringen.
- **v.** Atmosphären sind *diskursive* Phänomene, in dem Sinne, dass ihre Wahrnehmung und Produktion als ein Sprechen über atmosphärisches Erleben nachträglich zugänglich werden. Das Sprechen über diese spezifische Form des Erlebens kann als Atmosphärendiskurs bezeichnet werden.
- **vi.** Atmosphären können *gelingen, aber auch scheitern*, weil sie zwar von Akteur:innen bewusst über Raum- und Landschaftsarrangements hergestellt werden können, ihre schlussendliche Beschaffenheit und ihr Einfluss aber immer auch vom wahrnehmenden Subjekt mitbestimmt wird.
- **vii.** Atmosphären sind *machtvoll*, weil sie Einfluss auf den emotionalen Zustand von Subjekten nehmen und damit Wahrnehmungs- und Handlungsweisen beeinflussen oder nahelegen können.

VII. Es muss grundlegend zwischen zwei Wahrnehmungsweisen von Atmosphären unterschieden werden. Zum einen werden sie präreflexiv, d. h. unbewusst als ganzheitlicher Totaleindruck in einer gegebenen Situation wahrgenommen. Zum anderen können sie anschließend bewusst und reflektiert wahrgenommen, bewertet, analysiert und dabei auf ihre Erzeugenden vereinzelt werden. Vernachlässigt wurden bisher vor allem Bedeutung und Implikationen der unbewussten Atmosphärenwahrnehmung. → Kapitel B/I/5

VIII. Ästhetische Arbeit beschreibt nun die Herstellung von Raum- und Landschaftsarrangements zum Zwecke der Erzeugung atmosphärischer Potenziale, d. h. Atmosphären können von atmosphärisch Arbeitenden bewusst und für bestimmte Zwecke mittels Umgebungs- und Objektkonstellationen hergestellt werden. Dies darf allerdings nicht als ein Determinismus von Atmosphären missverstanden werden, denn es bleibt dabei, dass sie sowohl gelingen als auch scheitern können. → Kapitel B/I/6

IX. Ein Zweck eines »Wirklichkeitsdesigns«[769] mit Hilfe von Atmosphären stellt die Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen dar. Dies wird möglich, indem der Kontakt eines wahrnehmenden Subjekts mit einer gelingenden (Vergangenheits)-Atmosphäre Authentizitätsgefühle bei diesem Subjekt erzeugt. → Kapitel B/II/3.4 u. Kapitel B/III/3.3

X. Authentizität verstehe ich als Bedürfnis des (westlich-europäisch-nordamerikanischen) Menschen der Spätmoderne und schließe mich damit der Einschätzung von Susanne Knaller und Harro Müller an, die Authentizität als »Krisenbegriff«[770] bezeichnen. Ich gehe von zunehmenden Bemühungen in der Spätmoderne aus, diesen Mangelerscheinungen, die sich auch als Überfluss des Vermittelten, des Gefilterten, kurz: des Unauthentischen beschreiben ließen, zu begegnen. → Kapitel B/II/1

XI. Susanne Knaller und Harro Müller sprechen hier von einer »global betriebene[n] Authentizitätsindustrie«,[771] die auf genau dieses Authentizitätsbedürfnis mit der Herstellung vermeintlich authentischer Produkte und Erlebnisse reagiert. Hier ist der Anschluss an den ästhetischen Kapitalismus gemacht, den Böhme vorträgt. Es geht in diesem um die Befriedigung ästhetischer Bedürfnisse und nach meiner Lesart zählt die Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen genau hierzu. → Kapitel B/II/1

XII. Diese Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen lässt sich als Programmatik einer erlebnisorientierten Geschichtskultur der Spätmoderne fassen. Mit ›Erlebnis‹ ist hierbei eine spezifische Unmittelbarkeit assoziiert, die einen gefühlsbasierten Zugang zur Vergangenheit impliziert. Hans Ulrich Gumbrecht beschreibt dies als eine zunehmende »presentification of past worlds«.[772] Kennzeichnend für diese vergangenheitsbezogene Erlebnisorientierung ist damit eine »paradoxale Struktur«[773] zwischen Mittelbarkeit und Unmittelbarkeit, die auch für das Streben nach Authentizität nachzuweisen ist. → Kapitel B/II/2 u. Kapitel B/II/3.1

769 Welsch 2019, S. 134.
770 Knaller/Müller 2006, S. 10.
771 Ebd., S. 8.
772 Gumbrecht, 2004, S. 94.
773 Gundermann/Keilbach 2021, S. 22.

XIII. Besonders gewinnbringend erscheint mir zum besseren Verständnis dieser paradoxalen Struktur der Authentizität eine Auseinandersetzung mit Authentizitätstheorien der Tourismusforschung. In diesen wird herausgearbeitet, dass der Authentizitätsbegriff stark semantisch aufgeladen ist. Neben der klassischen, aus der geschichtswissenschaftlichen Forschung bekannten Trennung in Objektauthentizität (Verifizierung) und Subjektauthentizität (Sich-selbst-treu-sein) scheint es mir angebracht, ebenfalls von einer gefühlten Authentizität (subjektive Authentizität) zu sprechen bzw. Authentizität selbst als Gefühl zu operationalisieren. → Kapitel B/II/3.4

XIV. Wie betont, kann dieses Authentizitätsgefühl im Kontakt mit gelingenden (Vergangenheits-)Atmosphären entstehen. Dies ist möglich, weil Gefühle eine Informationsfunktion erfüllen und das jeweilige Subjekt über unbewusst abgelaufene Wahrnehmungs- und Bewertungsprozesse informieren. Neben Authentizitätsgefühlen sind auch Präsenzgefühle ein Indikator für das Gelingen einer Atmosphäre bzw. eine erfolgreiche atmosphärische Involvierung. → Kapitel B/III/3.3

XV. Atmosphärische Involvierung wird im Anschluss an bestehende Theorien der Game Studies zu Immersion, Involvierung und Präsenz als ein Involvierungsprozess verstanden, der anderen, vor allem von Gordon Calleja entwickelten Involvierungsprozessen (wie ludischer oder räumlicher Involvierung) stets vorangestellt ist. Doch wie für alle anderen Involvierungsprozesse gilt auch hier, dass die atmosphärische Involvierung mal mehr, mal weniger bedeutsam sein, dass sie hinter andere Involvierungsmodi zurücktreten, aber auch in den Vordergrund geraten kann und die Atmosphären so zum Wahrnehmungsfokus werden können. → Kapitel B/III/3.2

XVI. Die Ausführungen zur atmosphärischen Involvierung basieren darauf, dass Digitale Spiele ein spezifisches Verhältnis zur Simulation von Räumen haben und deswegen in der Lage sind, Atmosphären in diesen virtuellen Räumen anzubieten. Nach Marc Bonner beschreibe ich virtuelle Wirklichkeiten Digitaler Spiele als weltförmige Hallen und damit als bewusst von Weltenbauenden auf Basis der Realwelt synthetisierte Umgebungen, die für Spieler:innen wie Welten scheinen und diesen Eindruck unter anderem mit Hilfe der in diesen Hallen entstehenden Atmosphären zu erzeugen vermögen. → Kapitel B/III/2

XVII. Als Bindeglied zwischen den Spieler:innen vor dem Bildschirm und diesen weltförmigen Hallen wurde der Avatar vorgestellt, der nach Rune Klevjer nicht nur eine Extensionsfunktion für die Spieler:innen erfüllt, sondern ebenfalls eine Erweiterung des leiblichen (Wahrnehmungs-) Raumes in die virtuelle Umgebung nahelegt. → Kapitel B/III/3.1

XVIII. Besonders wurde außerdem betont, dass sich Digitale Spiele darüber kategorisieren lassen, welche Perspektive sie auf die Spielwelt eröffnen, d. h. nach Neitzel entweder einen objektiven, einen semi-subjektiven oder einen subjektiven Point of View anbieten. Diese Perspektiven sind vielfach mit spezifischen Genres verbunden und für eine analytische Betrachtung von Atmosphärenwahrnehmung und -produktion in Digitalen Spielen dahingehend entscheidend, dass sie je unterschiedliche Zugänge zu den Spielwelten nahelegen und damit beeinflussen, wie diese überhaupt wahrgenommen werden können. → Kapitel B/III/3.1

XIX. Grundsätzlich wird das Digitale Spiel damit in dieser Arbeit auf Basis einer sehr offenen Definition gehandhabt. Nach Daniel Martin Feige verstehe ich das Digitale Spiel als ein ästhetisches Medium, das vor allem durch seine Unabgeschlossenheit und seine »*Austausch- und Abgrenzungsprozesse mit anderen ästhetischen Medien*«[774] bestimmt ist. Bisher wenig beachtete Austausch- und Abgrenzungsprozesse bestehen meiner Einschätzung nach mit Angeboten einer erlebnisorientierten Geschichtskultur wie Geschichtstourismus, Reenactment oder Living History. Über das Atmosphärische wird hier eine Verbindungslinie gezogen. → Kapitel B/III/1

2 Anforderungen für Methodik und Analyse

XX. Aus der hier kondensiert dargelegten Heuristik lassen sich folgende Anforderungen für Methodik und Analyse ableiten:

- **i.** Wenn angenommen wird, dass historisierende Digitale Spiele von Spieler:innen genutzt werden, um Authentizitätsbedürfnisse zu befriedigen, dann ist zu klären, ob und inwiefern Spieler:innen wie auch Entwickler:innen über diese Bedürfnisse reflektieren bzw. ob eine Intentionalität in Produktion wie Konsum der Spiele nachzuweisen ist.
- **ii.** Wenn angenommen wird, dass die eigentlich analytisch unzugängliche, unbewusste Wahrnehmung von Atmosphären über die aus diesem Wahrnehmungsprozess heraus entstehenden Gefühle von Authentizität und Präsenz zugänglich wird, dann ist zu prüfen, ob und inwiefern sich diese Gefühlsdimension im Sprechen von Spieler:innen und Entwickler:innen nachweisen lässt.
- **iii.** Wenn angenommen wird, dass der Atmosphärenbegriff im alltäglichen Sprechen zwar verbreitet, aber unreflektiert verwendet wird,

774 Feige 2015, S. 20; Hv. i. O.

dann ergibt sich daraus für die Analyse die besondere Herausforderung, der Unschärfe in der Nutzung des Atmosphärenbegriffs und verwandter Begriffe wie Stimmung zu begegnen und diese möglichst aufzulösen.

iv. Wenn angenommen wird, dass sich die untersuchten Spiele in einen Kontext mit anderen Erlebnisangeboten der Geschichtskultur setzen lassen, dann ist zu prüfen, ob und inwiefern sich in Aussagen der Spieler:innen und Entwickler:innen Verweise auf einen erlebnisbasierten Zugang zu Vergangenheit identifizieren lassen (bspw. sichtbarwerdend in Begriffen wie ›Zeitreise‹).

v. Wenn angenommen wird, dass Atmosphärenwahrnehmung nicht deterministisch zu verstehen ist, sondern eine Filterung atmosphärischen Potenzials durch die wahrnehmenden Subjekte stattfindet, dann ist danach zu fragen, welche Erwartungen und welches Vorwissen die Spieler:innen einbringen und inwiefern dies ihren Kontakt mit den Spielen prägt.

vi. Wenn angenommen wird, dass auf der anderen Seite auch die bewusst von ästhetisch Arbeitenden gestalteten virtuellen Umgebungen das atmosphärische Potenzial der Spiele prägen, dann gilt es, die Techniken der Designer:innen, Artists, Writer usw. zur Herstellung eindringlicher Atmosphären aufzudecken sowie nach Intentionalität und Inspirationen zu fragen.

vii. Wenn angenommen wird, dass die Spiele und die sie herstellenden Entwickler:innen Teil eines ästhetischen Kapitalismus nach Böhme oder einer Authentizitätsindustrie nach Knaller und Müller sind, so ist die Rolle dieser Spiele als Konsumgegenstand eingebettet in internationale und umsatzintensive Entwicklungsprozesse mitzudenken und der in ihnen angebotene Vergangenheitszugang mittels Atmosphären in diesem Kontext zu bewerten.

viii. Wenn angenommen wird, dass die in den Spielen angebotene Perspektive entscheidenden Einfluss auf das Wahrnehmen von Atmosphären hat, dann müssen sich diese drei grundlegenden Perspektiven auch in der Auswahl der Untersuchungsgegenstände widerspiegeln, wie auch zu reflektieren ist, ob ein solcher Einfluss auf die Atmosphärenwahrnehmung dann auch tatsächlich gegeben ist.

XXI. Insgesamt schließe ich bereits mit dieser Heuristik einige Forschungslücken, die in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies bestehen. So hat sich gezeigt, dass sich die Forschung zu Digitalen Spielen nur zögerlich von objektauthentischen Analysemustern entfernt und noch viel zu wenig darüber weiß, wie das Authentische auf einer Gefühlsebene

für Spieler:innen von Relevanz ist (→ Kapitel B/II/3.2). Außerdem fand der Atmosphärenbegriff in diesem Forschungsbereich bisher kaum Anwendung und wurde – wenn überhaupt – nur höchst oberflächlich und nah am alltagssprachlichen Gebrauch eingesetzt (→ Kapitel B/I/7). Auf theoretischer Ebene bin ich diesen Herausforderungen in diesem Kapitel begegnet, doch nun gilt es, diese Überlegungen an konkreten Untersuchungsgegenständen einer Prüfung zu unterziehen und schließlich zu einer Theorie der Vergangenheitsatmosphären zu verdichten.

C

METHODE UND UNTERSUCHUNGS-GEGENSTÄNDE

I Elemente des Methodenmix

1 Diskursanalyse

In den drei folgenden Spielanalysen wird sich zeigen, dass sich die bis hierhin entwickelte Heuristik eignet, um Erkenntnisse über historisierende Digitale Spiele, ihre Produktions- und Rezeptionskontexte sowie ganz speziell über das von ihnen ermöglichte atmosphärische Vergangenheitserleben zu gewinnen. Wie in der Einleitung ausgeführt (siehe Kapitel A/3), folgt damit an dieser Stelle auf die Ausprägung »theoretische[r] Sensibilität«[1] die Entwicklung einer konkreten Methodik bzw. eines Methodenmixes, um »theoretisch angeleitete Empirie«[2] generieren zu können.

Das in dieser Arbeit verfolgte heuristische Verfahren legt Herausforderungen offen, die ich in Kapitel B/IV/2 zu fassen suchte und denen nun methodisch zu begegnen ist. Erstens hat sich gezeigt, dass die unbewusste, präreflexive Atmosphärenwahrnehmung nicht direkt, sondern nur im nachträglichen Sprechen über das Erlebnis im und am Spiel zugänglich ist. Ein zentrales Ziel der folgenden Analyse muss es daher sein, dieses *Sprechen über Atmosphären* sichtbar zu machen. Hierzu eignet sich die auch und besonders in der Geschichtswissenschaft etablierte Methodik der *Diskursanalyse*. Diskurs beschreibt hier »die Menge all jener textlichen, audiovisuellen, materiellen und praktischen Hervorbringungen […], die das Thema des Diskurses in irgendeiner Weise behandeln oder auch nur nebenher streifen.«[3] Hierunter fallen also ganz dezidiert auch solche »Hervorbringungen«, die sich als Paratexte fassen ließen bzw. die paratextuelle Funktionen erfüllen. Der Medienwissenschaftler Jan Švelch betonte jüngst die Bedeutung einer »Paratextual Inquiry«[4] für die Game Studies, regte allerdings dazu an, kulturelle Artefakte wie Spieletrailer, User:innen-Kommentare oder auch spielimmanente Interface-Elemente[5] nicht als Paratexte zu be-

1 Mey/Mruck 2011, S. 31.
2 Ebd., S. 27.
3 Landwehr 2018, S. 99.
4 Švelch 2020.
5 Baumgartner spricht von »zwei bis drei größere[n] Schichten der Paratextualität« (2021, S. 273); siehe hierzu auch seine Ausführungen auf S. 273–280; Regina Seiwald zählt noch einige weitere Elemente auf, die sich – der Definition von Literaturwissenschaftler

zeichnen, »and thus imply their perceived ancillary or subordinate position«,[6] sondern eher danach zu fragen, ob und inwiefern diese Artefakte »*paratextuality*« ausprägen, d. h. paratextuelle Funktionen erfüllen würden.[7] Ich möchte Švelch hier vor allem dahingehend folgen, dass ich im Rahmen der Diskursanalyse diesen paratextuellen Artefakten eine besondere Wertigkeit zukommen lasse, sie also nicht als ergänzendes Material, das die direkte Arbeit an den Spielen nur anzureichern und zu verifizieren hätte, sondern tatsächlich als gleichwertige Quellen neben den Spielen selbst verstehe. Auch Baumgartner betont beispielsweise, dass »Werbung, mitgehörte Gespräche und gelesene Rezensionen, der Konsum von ›Let's Plays‹ […] einen prägenden Einfluss auf Erwartungshaltungen haben [können]«,[8] womit noch eine zweite Dimension des über eine Diskursanalyse zugänglich gemachten Sprechens über Atmosphären angedeutet ist: Dieses Sprechen, das ich als *Atmosphärendiskurs* bezeichne, macht nicht nur unbewusste Atmosphärenwahrnehmung greifbar, sondern ist auch selbst als prägend für die Spieler:innen und Entwickler:innen zu verstehen in dem Sinne, dass im Rahmen dieses Diskurses auch ausgehandelt wird, welche Erwartungen, Anforderungen und Wünsche an atmosphärisches Erleben gestellt werden. Auch die Germanistin und Literaturwissenschaftlerin Regina Seiwald argumentiert in einem rezenten Sammelband, der sich dezidiert mit dem Paratextuellen im Kontext Digitaler Spiele beschäftigt,[9] derart, wenn sie festhält, dass »[t]he experience we have of a game […] is not only generated by playing it but also influenced by material surrounding the game.«[10] Im selben Band spricht Medienwissenschaftler Ed Vollans von einem »textual network« als »assemblage of elements«, das die Spielerfahrung für jedes Individuum präge.[11] Es muss dahingehend ein Ziel der Analyse sein, dieses »textual network« als prägend für die herauszuarbeitenden Atmosphärendiskurse zu verstehen und dementsprechend einzubeziehen.

Das Sprechen über Atmosphären ist nun zwar in der Alltagssprache verankert, allerdings gerade deswegen auch nicht systematisiert. Es fehlt, wie es ja auch Gernot Böhme betont, ein »begriffliches Instrumentarium«,[12] das klar den Atmosphären zugeordnet wäre. Es geht deswegen nicht nur darum, das Sprechen über Atmosphären sichtbar zu machen, sondern auch darum, überhaupt erst einmal Überlegungen dazu anzustellen, was zum Sprechen über Atmosphä-

Gérard Genette folgend – als Paratexte im Kontext Digitaler Spiele bezeichnen ließen, darunter »cutscenes«, »merchandising products« oder »game reviews« (2021, S. 294).

6 Švelch 2020.

7 Ebd., Hv. i. O.

8 Baumgartner 2021, S. 241–242.

9 Beil/Freyermuth/Schmidt 2021.

10 Seiwald 2021, S. 294.

11 Vollans 2021, S. 324.

12 Böhme 2013a, S. 7.

ren gehört, womit ich an die sprachwissenschaftlichen Arbeiten von Andreas Rauh anschließe.[13] Auf eine Frage gebracht: Ist es nicht auch denkbar, dass über Atmosphären gesprochen wird, wenn von diffusen Gefühlen, von eindringlichen Erlebnissen oder flüchtigen Eindrücken die Rede ist? Diskursanalytisch bedeutet das, danach zu fragen, »welche Aussagen zu welchem Zeitpunkt an welchem Ort auftauchen«,[14] die sich einem Atmosphärendiskurs zuordnen lassen können. Es gilt aufzudecken, was oft stillschweigend beim Sprechen über Atmosphären vorausgesetzt, aber nicht explizit gemacht wird.

Allerdings ist dieser diskursanalytische Zugang auch von einer anderen Seite her gedacht. »Historische Diskursanalyse«, wie Achim Landwehr schreibt, »untersucht mithin Wahrnehmungen von Wirklichkeit«,[15] denn es sind die Diskurse, die »Wirklichkeit zur Verfügung […] stellen.«[16] Atmosphären habe ich aus phänomenologischer Perspektive als spezifische Form von Wirklichkeit beschrieben (siehe Kapitel B/I/4.1). Als problematisch erweist sich, dass diese Wirklichkeit nicht direkt, sondern nur über Umwege zugänglich ist, da sie nur im Wahrnehmungsmoment des Subjektes existiert. Einer dieser Umwege ist das Sprechen über Atmosphären bzw. der Atmosphärendiskurs. *Die Wirklichkeit der Atmosphären wird dahingehend über Diskurse zugänglich.*

Konkret geht es um zwei spezifische »Diskursfäden«:[17] das Sprechen über Atmosphären in Produktionskontexten auf der einen, sowie das Sprechen über Atmosphären in Rezeptionskontexten auf der anderen Seite. Der Produktionskontext ist in der auf Gernot Böhme aufbauenden Atmosphärentheorie als »ästhetische Arbeit«[18] beschrieben, d.h. es ist mir daran gelegen, Aussagen der ästhetisch Arbeitenden über Atmosphären auszuwerten. Hiermit knüpfe ich an Bemühungen der sogenannten »production studies« an, deren Überzeugung es ist, dass »the voices of multiple people involved in media production give new insights into otherwise opaque industrial processes.«[19] Die »game production studies« haben sich hier als eigenes Forschungsfeld herauskristallisiert und sind gekennzeichnet durch »a specific perspective that emphasizes the cultural, economic, political, and social circumstances in which games are created and the production cultures associated with video game development.«[20] Wie die Medienwissenschaftler Olli Sotamaa und Jan Švelch allerdings betonen, wird bisher nur zögerlich zur Digitalspielindustrie und zur Digitalspielproduktion geforscht.[21]

13 Vgl. Rauh 2007; 2012.
14 Landwehr 2018, S. 90.
15 Ebd., S. 94.
16 Ebd., S. 89.
17 Ebd., S. 98.
18 Böhme 2013a, S. 35.
19 Banks et al. 2016, S. xi.
20 Sotamaa/Švelch, 2021, S. 11.
21 Vgl. Ebd.

Um nun diesen spezifischen Diskursfaden zu (re-)konstruieren, greife ich auf öffentlich zugängliches, von den Entwickler:innen selbst zur Verfügung gestelltes Material wie Blogposts oder Making Of-Videos zurück sowie auf Aussagen der Entwickler:innen in journalistischen und in von mir geführten Interviews (zum konkret ausgewerteten Material siehe Kapitel C/II). Eine Auswertung dieser Materialien »should paint a picture of a production culture: its common languages, practices, and frameworks for understanding«,[22] wobei mich besonders interessiert, wie sich die Entwickler:innen zu den vergangenheitsbezogenen Settings in ihren Spielen, ihrer ästhetischen Arbeit an den Atmosphären und auch zu den ihre Arbeit rahmenden ökonomischen Anforderungen positionieren.

Die Rezeptionsseite wird von den wahrnehmenden, spielenden Subjekten gebildet, wobei es aber nicht darum geht, diese Subjekte im Wahrnehmungsmoment selbst abzufragen, sondern ihre Aussagen außerhalb des Wahrnehmungsaktes auszuwerten.[23] Dazu zähle ich sowohl User:innen-Kommentare wie auch journalistische Auseinandersetzungen mit den jeweiligen Spielen (siehe auch hier zum konkret ausgewerteten Material Kapitel C/II). Hieraus lassen sich Erwartungen an diese Atmosphären herausfiltern wie auch Hypothesen über kulturelle Vorprägungen der Rezipient:innen anstellen, die Einfluss auf die Atmosphärenwahrnehmung nehmen. Verbindungslinien lassen sich hier ziehen zur ebenfalls in der geschichtswissenschaftlichen Forschung – besonders im Bereich der Public History – verbreiteten Rezeptionsanalyse. Darzulegen, wie die Spieler:innen mittels Atmosphären mit vermeintlicher Vergangenheit in den untersuchten Spielen in Kontakt kommen, ist dahingehend kein Selbstzweck, sondern dient in letzter Konsequenz dazu, Aussagen über ein vergangenheitsbezogenes, »verbreitete[s] und geteilte[s] ›Populärwissen‹«[24] und vor allem über dessen Aneignung als Erlebnis zu treffen. Dieser Anspruch ist allerdings nicht nur in Bezug auf die Spieler:innen zu formulieren, sondern ebenso in Bezug auf die Entwickler:innen, die zwar einerseits als ästhetisch Arbeitende, gleichsam aber auch als Rezipierende anderer Vergangenheitsdarstellungen verstanden werden. Welche Erwartungen an atmosphärisches Erleben von den Spieler:innen gestellt werden und welche Ansprüche sich die Entwickler:innen selbst auferlegen, um ihrer Einschätzung nach ein solches Erleben zu ermöglichen, ist demnach zu bestimmen. Allerdings, wie Christine Gundermann und der

---

22 Ebd.

23 Subjekte im Wahrnehmungsmoment bzw. unmittelbar daran anschließend abzufragen, würde einen komplett anderen Zuschnitt dieser Arbeit bedeuten, der Rezeptionsstudien mit Probanden umfassen würde. Ein solcher Zugang wäre sicherlich interessant, liegt allerdings außerhalb der Reichweite dieser Arbeit. Allerdings wäre eine so angelegte Arbeit gefordert, atmosphärisches Erleben abfragen zu müssen, was sowohl sprachlich eine Herausforderung ist wie auch die Frage der Beeinflussung der Ergebnisse aufwirft.

24 Gundermann/Carlà-Uhink 2021, S. 254.

Historiker Filippo Carlà-Uhink hierzu festhalten: »Rezeptionsanalysen können aufgrund der Komplexität der Rezeptionsgefüge im Prinzip nur exemplarisch sein: Es wäre unmöglich, alle Verbindungen in einem gegebenen kulturellen Kontext zu rekonstruieren«.[25] Die Diskursanalyse bleibt somit stets im heuristisch und pragmatisch abgesteckten Rahmen und hält das atmosphärische Erleben als Fixpunkt im Blick.

2 Inhaltsanalyse

Konkrete Umsetzung findet die hier dargelegte Diskursanalyse, die ich eher als eine Zielmarkierung meiner Analysen verstehe denn als praktisch umsetzbare Methodik, in einer *inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse*.[26] Sie ermöglicht es, »mittels Kategorien und Subkategorien eine inhaltliche Strukturierung der Daten [zu erzeugen]«,[27] wobei zwischen »deduktiver« und »induktiver« Kategorienbildung unterschieden werden muss.[28] »Deduktive Kategorienbildung« – auch »A-priori-Kategorienbildung« genannt – wird »auf der Basis einer bereits vorhandenen inhaltlichen Systematisierung«, d. h. nicht direkt am zu codierenden Material selbst geleistet.[29] Eine Kategorienbildung »direkt am Material«[30] wiederum ist als induktiv zu bezeichnen. Im Rahmen einer inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse ist es nicht ungewöhnlich, dass beide Varianten der Kategorienbildung zum Einsatz kommen, indem sie in einem mehrstufigen Verfahren hintereinander Anwendung finden.[31] Auch in der vorliegenden Arbeit ist dies der Fall, da ich zuerst aus meiner Heuristik Codes abgeleitet und diese dann am Material selbst geschärft habe. Die Kodierungsparameter wurden jeweils in Codebüchern festgehalten, die im Anhang dieser Arbeit zugänglich sind (siehe Kapitel F/III).[32] Dieser iterative Prozess lässt sich auch als konkrete Umsetzung der »wiederkehrende[n] Zyklen«[33] verstehen, die für den Grounded-Theory-Ansatz grundlegend sind.[34]

---

25 Gundermann/Carlà-Uhink 2021, S. 266.
26 Vgl. Kuckartz 2018, S. 97–121.
27 Ebd., S. 101.
28 Ebd., S. 63 ff.
29 Ebd., S. 64.
30 Ebd., S. 72.
31 Vgl. Ebd.; S. 97.
32 In der Druckausgabe dieses Bandes liegen die Codebücher nicht vor. Sie sind allerdings über die frei zugängliche Open-Access-Version der Arbeit online abrufbar (DOI: 10.14631/978-3-96317-881-8).
33 Mey/Mruck 2011, S. 15.
34 Eingeschoben sei an dieser Stelle, dass im Laufe des Forschungsprozesses auch über eine quantifizierende Inhaltsanalyse und über automatisierte Datenauswertungsverfahren

Welches Material wiederum in der beschriebenen Art und Weise strukturiert und ausgewertet wird, hängt vom jeweiligen untersuchten Spiel ab (siehe Kapitel C/II). Grundsätzlich ist es so, dass Aussagen von Entwickler:innen und Spieler:innen ausgewertet werden, die in verschiedenen Publikationskontexten zugänglich sind. Die Gesamtheit der Aussagen lässt sich als »*virtuelles Korpus*«[35] bezeichnen. Aus diesem virtuellen Korpus wird »durch gezielte Sammlung, Sichtung und Gewichtung« ein »*konkrete[s] Korpus*«[36] geformt. Wie Landwehr betont, ist über die Zusammenstellung des Korpus »Rechenschaft abzulegen, denn selbstverständlich verläuft die Materialauswahl alles andere als ›objektiv‹. Vielmehr unterliegt sie bestimmten Formen des Vorwissens, Hypothesen und Vorannahmen, einschränkenden Zeitvorgaben, arbeitsökonomischen Überlegungen, persönlichen Vorlieben etc.«[37] Zur Auswahl des jeweiligen Korpus, der komplementär zu den drei untersuchten Spielen gebildet wurde, äußere ich mich konkret in Kapitel C/II, in welchem ich die Untersuchungsgegenstände vorstelle und deren Auswahl begründe.

3 Close Playing und Aisthetische Feldforschung

Die oben beschriebene, inhaltsanalytische Vorarbeit macht es möglich, Hypothesen über die Atmosphären in den je spezifischen Spielen zu entwickeln, die in der konkreten Arbeit an den Spielen selbst einer Prüfung unterzogen werden können. So offenbaren beispielsweise Entwickler:innen Techniken, die sie zur ästhetischen Arbeit, d. h. zum Machen von Atmosphären nutzen und deren Umsetzung dann im Spielkontext nachvollzogen werden kann. Spieler:innen schildern wiederum beispielsweise besonders eindringliches atmosphärisches

---

nachgedacht wurde. Ein solcher Zugang erwies sich allerdings nicht als zielführend, da das Sprechen über Atmosphären – wie dargestellt – kaum auf einzelne syntaktische Ordnungen oder einzelne Signalwörter zu reduzieren ist, die quantitativ ausgewertet werden könnten. Sich beispielsweise nur auf solche Aussagen zu konzentrieren, in denen der Begriff »Atmosphäre« explizit vorkommt, hätte die überwiegende Mehrheit an für diese Untersuchung relevanten Aussagen von vorneherein ausgeklammert. So betont auch Rauh, dass »je nach sprachlichem Kontext […] der Atmosphärenbegriff als Verweis auf das Phänomen gar nicht auftauchen [muss], trotzdem sich das Phänomen hinter den verwendeten Worten verbirgt« (2012, S. 203). Hasse bringt ein Beispiel: »Wenn es in der Alltagssprache heißt, etwas liege in der Luft, so ist damit stets unausgesprochen eine Atmosphäre gemeint« (2014, S. 220). Eine qualitative Untersuchung ermöglicht hingegen, »die Bedeutung der Texteinheiten und damit die zugrunde liegenden Meinungen und Einstellungen« (Klammer 2005, S. 255) einzubeziehen.

35 Landwehr 2018, S. 99, Hv. i. O.

36 Ebd., Hv. i. O.

37 Ebd., S. 100.

Erleben, dessen spielweltlicher Ursprung in der Arbeit am Gegenstand eruiert werden kann. Das gesammelte und strukturierte Material und die Spielanalyse bereichern sich so gegenseitig, sodass am Ende der jeweiligen Analyse ein möglichst umfassendes Bild davon entstanden ist, wie Atmosphären bzw. konkret Vergangenheitsatmosphären im jeweiligen Spiel entstehen, welche Bedeutung sie dort haben und wie über sie gesprochen wird.

Grundlegend wird zur Annäherung an die untersuchten Spiele eine Verbindung aus »participant observation«, also der beobachtenden Teilnahme am Spielgeschehen durch Spielen, und »close reading« eingesetzt, also der fokussierten Betrachtung eines Spiels im Lichte eines bestimmten Aspektes. Einen derartigen Zugang schlägt beispielsweise Spielwissenschaftlerin und -designerin Clara Fernández-Vara in ihrer »Introduction to game analysis« vor.[38] Und auch Medienwissenschaftler Rudolf Inderst äußerte sich jüngst zu diesem Zugang, den er als »close playing« beschreibt.[39] Dieser sei allerdings »weniger eine klar abgegrenzte Methode« als vielmehr »eine Art Agenda«: »Spieleforscher_innen sollten sich ergo selbst auf Augenhöhe mit dem Untersuchungsgegenstand begeben und selbst spielen.«[40] Dieser klassische Zugang zum Digitalen Spiel stellt den Ausgangspunkt der Spielanalysen dar, beschreibt allerdings tatsächlich kaum mehr als das Spielen des Spiels unter einem spezifischen Gesichtspunkt – hier dem des atmosphärischen Erlebens.

Konkreter wird eine »aisthetische Feldforschung« nach Andreas Rauh durchgeführt.[41] Diese Methodik knüpft dahingehend an die bisherigen Überlegungen zu Diskurs- und Inhaltsanalyse an, dass sie »Atmosphären, ihren Charakter und ihre Wirkung vornehmlich aus der Perspektive [erforscht], wie sie sich in Worte kleiden und aus sprachlichen Geweben herausgefiltert oder gelesen werden können.«[42] Allerdings ist die aisthetische Feldforschung, wie Rauh sie vorschlägt, sehr stark am forschenden Subjekt ausgerichtet, das in einem mehrstufigen Verfahren »vom Besonderen über das Besondere zum Allgemeinen« gelangen soll.[43] Gemeint ist, dass das forschende Subjekt vom Besonderen der Wahrnehmung (1) über das Besondere der sprachlichen Beschreibung der Wahrnehmung (2) zu einer Begriffsbildung über Atmosphären (3) gelangen soll.[44] Daher wird von Rauh auch ein besonderes Augenmerk auf den Prozess der Anfertigung eines »Aisthetischen Feldforschungsbericht[s]« gelegt, in dem »*alles festgehalten* [wird],

38 Vgl. Fernández-Vara 2019, S. 233–234; S. 245.
39 Inderst 2020.
40 Ebd.
41 Vgl. Rauh 2012, S. 203–254.
42 Ebd., S. 231.
43 Ebd., S. 228.
44 Vgl. Ebd., S. 228.

was wahrgenommen wird«.[45] Allerdings solle sich das forschende Subjekt »[i]m Sinne der Phänomengerechtigkeit und der Komplexitätsadäquatheit […] nicht an deduzierten Vorannahmen oder einem antizipierten Merkmalskatalog [orientieren]«,[46] womit explizit eine Unvoreingenommenheit gegenüber dem untersuchten Gegenstand betont wird. Dass eine solche Unvoreingenommenheit im Rahmen eines dezidierten Analysesettings überhaupt möglich ist, möchte ich zumindest bezweifeln. Ich gehe deswegen einen anderen Weg und adaptiere die vorgestellte Methodik: Vorannahmen durch die Arbeit an Entwickler:innen- und Spieler:innenaussagen werden dezidiert einkalkuliert bzw. sind sogar gewünscht. Dahingehend ist die von Rauh eingeforderte Unvoreingenommenheit nicht zu leisten, sondern die Fokussierung auf bestimmte Atmosphären auf Basis meiner spezifischen geschichtswissenschaftlichen Fragestellung wird ganz bewusst akzeptiert.

Zwar ist es, wie es beispielsweise Hasse – der auch eine der wenigen empirischen Untersuchungen zu Atmosphären vorgelegt hat – betont, »nicht Aufgabe der Phänomenologie, eine gesellschaftstheoretische Perspektive einzunehmen und die Funktion inszenierter Räume zum Beispiel in kulturellen, ökonomischen oder politischen Machtfeldern zu erklären«,[47] doch legt meine eigene Verortung im geschichts- und medienwissenschaftlichen Kontext nahe, von einer konsequent umgesetzten phänomenologischen Untersuchung abzuweichen und genau nach solchen Funktionen und Machtfeldern zu fragen.

Gleichzeitig begegne ich damit einer von Kerz betonten Problematik: »[D]as Feld (und damit atmosphärisches Erleben) verändert sich, wenn es fokussiert wird.«[48] Auch aus der nun schon mehrfach angebrachten These, dass Atmosphären auf zweierlei Weise, d.h. einmal präreflexiv und einmal reflexiv wahrgenommen werden können, lässt sich diese analytische Herausforderung ableiten. Im Analysekontext scheint es unmöglich wie auch nicht zielführend, in einer präreflexiven Wahrnehmungsweise zu verharren. Von einem unvoreingenommenen Kontakt mit den untersuchten Atmosphären auszugehen und zu behaupten, sie würden durch das Forschungsvorhaben nicht auch zu einem gewissen Teil mitgeprägt, wäre falsch. Am ehesten ist mein Kontakt zu den untersuchten Atmosphären daher mit der distanzierten Haltung vergleichbar, die Hasse beschreibt: »Sie [die Atmosphäre, Anm. FZ] bleibt dann in gewisser Weise äußerlich und springt nicht in das eigene affektiv-leibliche Befinden über; sie ergreift nicht, sondern bleibt eine Situation, die man (kognitiv) begreift und

45 Rauh 2012, S. 227, Hv. i. O.
46 Ebd., S. 253.
47 Hasse 2014, S. 15.
48 Kerz 2017, S. 140.

(als etwas Umweltliches) nachvollziehen kann.«[49] Statt nun also zu versuchen, Unvoreingenommenheit herzustellen (wie auch immer dies möglich sein sollte), wurden daher konkrete Vorannahmen auf Basis der Inhaltsanalysen entwickelt und so ein distanzierter Blick auf die Atmosphären geschärft. Damit kann ich sowohl meinem Forschungskontext und dessen spezifischen Anforderungen wie dem untersuchten Phänomen gerecht werden – auch wenn dieser Ansatz gewiss weit über eine reine Phänomenbeschreibung hinausgeht.

Dies bedeutet allerdings keineswegs, dass meine eigene Atmosphärenwahrnehmung und meine schreibende Beobachtung dieser Atmosphärenwahrnehmung keine Rolle für die Analyse spielen würde. Im Sinne einer aisthetischen Feldforschung wurden Feldforschungsberichte während der Spielsessions angefertigt, die allerdings aufgrund der theoretischen Vorannahmen und der Ergebnisse der Inhaltsanalyse schon dahingehend vorgefiltert wurden, dass ich gerade nicht »alles festgehalten« habe – wie es Rauh vorschlägt –, sondern nur das, was zu einem Verständnis der Vergangenheitsatmosphären beizutragen schien.

Hierzu wurden jeweils dezidierte Spielsessions durchgeführt, wobei die Frage im Raum stand, in welchem Maß die jeweiligen Spiele gespielt werden müssen, um fundierte Aussagen über die in ihnen vorherrschenden Atmosphären treffen zu können. So betont Fernández-Vara: »As games grow in complication and content, it will become evident that we cannot play the game in all modes, and it is going to be impossible within the time allotted to write the analysis.«[50] Dahingehend war für jedes Spiel zu bestimmen, »what ›finished‹ means«[51] und davon ausgehend die Spielanalyse zu strukturieren.[52] Die Spielsessions fanden alle auf einem PC unter Windows statt und wurden mit dem Tool »Geforce Experience« von Nvidia aufgezeichnet. Die entstandenen Videos sind unkommentiert und dienten als Referenz im Schreibprozess. Automatisiert wurden die Videos vom genutzten Tool benannt und sind so exakt referenzierbar, auch wenn die Spielsessions an mehreren Tagen stattfanden oder unterbrochen werden mussten. Während des Spielens wurden in einem Notizbuch Beobachtungen notiert, indem ich Dateinamen sowie Timecode angab und dann entsprechende Auffälligkeiten notierte. Wie beschrieben sind diese Notizen nicht mit der Idealvorstellung eines aisthetischen Feldforschungsberichts zu vergleichen, da die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Spielen durch die Inhaltsanalysen

49 Hasse 2014, S. 230.

50 Fernández-Vara 2019, S. 30.

51 Ebd.

52 Marcus Erbe weist richtigerweise darauf hin, dass »Einzelanalysen […] daher stets nur auf einen Ausschnitt aller denkbaren Konfigurationen Bezug nehmen [können]« (2018, S. 291), dass ich also gewiss mit den von mir angefertigten Spielesessions keine Vollständigkeit beanspruchen kann, weil es kaum möglich erscheint, all die denkbaren Konfigurationen eines Spieldurchlaufs abzubilden.

bereits vorgeprägt war. Dahingehend wurden die untersuchten Atmosphären nach ihrer Identifizierung möglichst schnell auf ihre Erzeugenden vereinzelt und versucht, die Techniken ihrer Herstellung herauszuarbeiten. Dennoch verweise ich in den Notizen auch auf exemplarische Atmosphären, die sich mir besonders aufdrängten. Über die Videoaufzeichnung hinaus wurden außerdem noch Screenshots von Situationen angefertigt, die besonders beachtenswert erschienen und die zur Unterstützung der Argumentation in den Analysen genutzt werden. Weitere Screenshots ließen sich auch später noch problemlos auf Basis der Videoaufzeichnungen erstellen.

Zusammenfassend betrachtet, ermöglicht die Präfiguration der aisthetischen Feldforschung im Digitalen Spiel mit Hilfe theoretischer Vorannahmen und inhaltsanalytischer Zwischenergebnisse einer besonderen Dynamik der Atmosphärenforschung nach Rauh Rechnung zu tragen. So schreibt dieser: »*Perspektive der Atmosphäreforschung ist es also, (exemplarische) Atmosphären nachzuvollziehen statt nachzuprüfen, Aussagen zu bewähren statt zu beweisen.*«[53] Es geht damit vor allem darum, die Aussagen, die Entwickler:innen und Spieler:innen über atmosphärisches Erleben in den untersuchten Spielen treffen, im Zuge der aisthetischen Feldforschung nachzuvollziehen, also ein besseres Verständnis dafür zu gewinnen, warum gerade diese exemplarischen Atmosphären Erwähnung finden, wie sie entstehen und wie sie dann schließlich aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive zu verallgemeinern und zu bewerten sind. Rauh unterscheidet hier zwischen der »Exemplarik des ›Hier und Jetzt‹« und der »Typik des ›Hier und Immer‹«,[54] womit der Prozess umschrieben ist, einzelne exemplarische Atmosphären auf eine höhere Abstraktionsebene zu heben und zu einem Atmosphärentypus umzuformen. Es gilt, die geschichtswissenschaftlich bedeutsamen, exemplarischen Atmosphären aufzudecken und zu Atmosphärentypen zu verdichten, die sich als ›Vergangenheitsatmosphären‹ beschreiben lassen.[55]

Am Ende der jeweiligen Analysen kristallisiert sich somit schlussendlich ein *Atmosphärenprofil* des jeweiligen Spiels heraus. In diesem Profil werden die Analyseergebnisse auf Heuristik zurückbezogen. In Summe wird es so möglich, verallgemeinernde Aussagen über Herstellung und Wahrnehmung von spezifischen, vergangenheitsbezogenen Atmosphären, d.h. Vergangenheitsatmosphären zu treffen, die dann anschließend zu einer Theorie verdichtet werden können. Der hier vorgestellte Methodenmix trägt damit der geschichtswissenschaftlichen wie medienwissenschaftlichen Ausrichtung dieser Arbeit Rechnung und erlaubt trotz des schwer greifbaren Untersuchungsgegenstandes der Atmosphären fokussierte und empirisch belastbare Analysen.

53 Rauh 2012, S. 210; Hv. i. O.
54 Ebd., S. 217.
55 Vgl. Rauh 2012, S. 217.

II Vorstellung des Korpus und Begründung der Auswahl

1 Einleitende Bemerkungen

Wie zuvor ausgeführt, gehe ich davon aus, dass die in den Spielen angebotene Perspektive entscheidenden Einfluss auf das Wahrnehmen von Atmosphären hat, weswegen die drei grundlegend von Neitzel unterschiedenen Perspektiven (siehe Kapitel B/III/3.1) subjektiver Point of View, semi-subjektiver Point of View und objektiver Point of View bzw. objektive Ansicht unter den Untersuchungsgegenständen vertreten sein sollten, um verallgemeinernde Aussagen über Atmosphärenwahrnehmung in Digitalen Spielen treffen zu können. Mit diesen unterschiedlichen Perspektiven sind in der Regel auch unterschiedliche Spielegenres verbunden. Genre wird im Kontext dieser Arbeit – das sei hier kurz eingeschoben – »als Kommunikationsmatrix zwischen Produzenten, Distribuenten und Rezipienten« und damit als »Set von Konventionen« verstanden.[56] Es geht nicht darum zu behaupten, mit diesen Genrebegriffen könnten Spiele hinreichend und abschließend bestimmt werden,[57] und doch sind sie im alltäglichen Umgang mit Digitalen Spielen von Relevanz, weil sie »für bestimmte Erwartungshaltungen«[58] an die jeweils mit ihnen beschriebenen Spiele stehen. Vor allem im Lichte des genutzten diskursanalytischen Zugangs ist es unumgänglich, sich auch mit diesen genrebasierten Erwartungshaltungen auseinanderzusetzen. Doch, und das betonen Eugen Pfister und Tobias Winnerling mit Bezug auf Ludwig Wittgenstein: »Wichtiger ist es, die verbreitetsten Familienähnlichkeiten Digitaler Spiele zu kartieren, um daraus je nach Perspektive sinnvolle Quellenkorpora ableiten zu können.«[59] Dieser Pragmatik bin ich bei der Auswahl der von mir untersuchten Spiele gefolgt.

So ergibt sich aus den bisherigen Überlegungen, dass mindestens drei Digitale Spiele zu betrachten sind, die sich in ihrem primären Point of View unterscheiden. Die Wahl fiel schlussendlich auf Anno 1800, das einen objek-

56 Beil 2015, S. 29.

57 Daniel Martin Feige, dessen offene Spieldefinition ich in dieser Arbeit zugrunde lege, äußert sich ausführlich zu Möglichkeiten und Unzulänglichkeiten von Genrebegriffen im Kontext Digitaler Spiele (vgl. Feige 2015, S. 67–79).

58 Beil 2015, S. 29.

59 Pfister/Winnerling 2020, S. 23.

tiven Point of View anbietet, auf Assassin's Creed Syndicate, das einen semisubjektiven Point of View anbietet, und auf Dishonored: Die Maske des Zorns, das einen subjektiven Point of View anbietet. Auch drei unterschiedliche Genres sind damit abgedeckt: Anno 1800 lässt sich als Aufbaustrategiespiel beschreiben, Assassin's Creed Syndicate als Open-World-Action-Adventure und Dishonored: Die Maske des Zorns als Stealth-First-Person-Shooter. Mit diesen drei Spielen sind damit gewiss nicht alle möglichen, doch zumindest verbreitete und erfolgreiche Spielegenres abgedeckt. Weitere Spiele könnten hier noch zur Ergänzung hinzugezogen werden, doch den Anforderungen, die sich aus der Heuristik ergeben, ist mit den drei ausgewählten Spielen Genüge getan. Schlussendlich hat es sich bewährt, einen überschaubaren Korpus zu wählen und dafür in den Analysen sehr detailliert und tiefschürfend arbeiten zu können.

Während die Spieleauswahl damit medienwissenschaftlich vor allem auf formaler Ebene fundiert ist, lässt sich die Auswahl aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive vor allem auf inhaltlicher Ebene begründen. Gewiss wären viele andere Spiele in Frage gekommen, die die jeweils gewünschte Perspektive anbieten. Es hätte allein schon zahlreiche andere Titel aus den jeweiligen Spielereihen gegeben, die in Frage gekommen wären, d. h. einen anderen Teil der Anno-Reihe, einen anderen Teil der Assassin's Creed-Reihe oder einen anderen Teil der Dishonored-Reihe.[60] Denn wird die offene Bestimmung der für die geschichtswissenschaftliche Forschung relevanten Spiele nach Chapman zugrunde gelegt, nach der »games that in some way represent the past or relate to discourses about it«[61] betrachtenswert sind, so kommen potenziell hunderte bis tausende Spiele in Frage (siehe hierzu auch die Überlegungen in Kapitel A/2).[62]

Die Wahl auf die genannten drei Spiele fiel nun keineswegs willkürlich, hat sich allerdings erst iterativ im Laufe des Forschungsprozesses herauskristallisiert. Die Dreiteilung, die sich aus den grundlegenden Perspektivunterschieden ergibt, stand zwar schon früh im Verlauf der Arbeit fest, doch als Spiel gesetzt war zu Beginn nur Anno 1800. Auch andere Spiele mit einer objektiven Ansicht wie Spiele der Age of Empires[63]- oder Civilization-Reihe[64] wären hier denkbar gewesen, doch Anno 1800 überzeugte aus rein pragmatischer Sicht, weil die

60 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2012–2017.

61 Chapman 2016, S. 16.

62 Jüngst hat Angela Schwarz einen Kategorisierungsversuch vorgelegt und Spiele mit vergangenheitsbezogenen Settings in zwölf Kategorien einzuordnen versucht. Allein diese exemplarische Übersicht zeigt schon die schiere Masse möglicher Untersuchungsgegenstände (Vgl. Schwarz 2020a, S. 30–32). Eine kurze Suche im Shop der Distributionsplattform Steam in der Kategorie »Historical« fördete 2533 Ergebnisse zutage (Stand: 19.01.2022).

63 Ensemble Studios u. a./Microsoft u. a. 1997–2021.

64 MicroProse u. a./MicroProse u. a. 1991–2016.

Entwickler:innen den Entwicklungsprozess des Spiels in einem sogenannten »DevBlog [Developer Blog]« begleiteten und so Einblicke in den sonst kaum zugänglichen Entwicklungsprozess einer millionenschweren Großproduktion boten. Denn – parallel beispielsweise zu den Sorgen, die Forscher:innen haben, die Zugang zu Hollywood-Studios erhalten möchten[65] –: Besuche von Entwicklungsstudios sind für Außenstehende nur schwerlich zu realisieren. Es scheint auch im Digitalspielbereich so zu sein, dass »most of the quasi-ethnographic work« von »journalists« und »insiders« geleistet wird.[66] Reporter wie Jason Schreier[67] oder Formate wie »Noclip – Video Game Documentaries«[68] von Danny O'Dwyer kommen in den Sinn. Gleichzeitig, so betonen es Sotamaa und Švelch, gebe es gegenwärtig »so many accounts of video game development permeating player and developer communities«,[69] dass gerade die Herausforderung darin liege, »to make sense of it all and, by applying rigorous research methods, address pressing concerns about video game production without succumbing to myths and official narratives«.[70] Das Material, das im »DevBlog« offengelegt ist, wurde in diesem Sinne als Herausforderung und Chance zugleich betrachtet. Es lag im Kontext der angedachten Diskurs- und Inhaltsanalyse nahe, dieses Material zu nutzen. Gleichzeitig war die Hoffnung, auf Basis dieses Materials fundierte Aussagen über die ästhetische Arbeit an Anno 1800 treffen zu können.

Anno 1800 war damit schon als Untersuchungsgegenstand gesetzt, doch die beiden weiteren Spiele noch offen. Hier wurde nun die Entscheidung getroffen, sich inhaltlich an Anno 1800 zu orientieren, d. h. Spiele zu suchen, die sich in einem ähnlichen Setting wie Anno 1800 bewegen, um so eine bessere Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu gewährleisten. Anno 1800 präsentiert nun eine stark an der britischen Industrialisierung ausgerichtete Darstellung des 19. Jahrhundert (hierzu mehr im entsprechenden Analysekapitel), ein Setting, das somit als Ausgangspunkt für die Suche nach weiteren geeigneten Spielen bestimmt wurde. Mit Hilfe dieses Suchrasters wurde Assassin's Creed Syndicate schnell als ideale Wahl für einen semi-subjektiven Point of View identifiziert. Schwieriger gestaltete sich die Suche nach einem passenden Spiel mit subjektivem Point of View, weil dieser Point of View in der Regel mit dem Genre der First-Person- bzw. Ego-Shooter assoziiert ist. Hier ist das 19. Jahrhundert vor allem in Form von Western-Shootern repräsentiert, denen allerdings der Bezug zu europäischen Industrialisierungsprozessen fehlt. Die Wahl fiel so schließlich auf Dishonored: Die Maske des Zorns, das zwar in einem fiktiven Setting spielt,

65 Vgl. Ortner 2009, S. 175.

66 Ebd.

67 Schreier o. D.

68 Noclip – Video Game Documentaries o. D.

69 Sotamaa/Švelch 2021, S. 8.

70 Ebd.

welches allerdings sehr deutlich am realweltlichen London des 19. Jahrhunderts angelehnt ist (auch hierzu mehr im entsprechenden Analysekapitel). Diese starke fiktionale Komponente von DISHONORED eröffnet hier außerdem noch weitere spannende Fragen in Bezug auf atmosphärisches Vergangenheitserleben.

Klar muss sein, dass die Auswahl dieser drei Untersuchungsgegenstände keineswegs alternativlos ist (siehe hierzu auch die Überlegungen im Ausblick, Kapitel E/II). Es wäre genauso denkbar gewesen, bewusst Spiele zu wählen, die nicht dasselbe bzw. ein ähnliches Setting anbieten, um auf dieser Ebene Unterschiede herauszuarbeiten. Dies birgt allerdings gleichsam die Herausforderung, sich in je unterschiedliche Zeithorizonte detailliert einarbeiten zu müssen. Außerdem wird deutlich, dass sich die hier ausgewählten Spiele klar als erfolgreiche Großproduktionen von weltweit agierenden Entwicklungsstudios und Publishern beschreiben lassen.[71] Dies erscheint allerdings weniger als Mangel denn als Chance, weil es so möglich wird, nicht nur irgendwelche Techniken der Atmosphärenproduktion im Digitalen Spiel herauszuarbeiten, sondern gerade die, die sich in erfolgreichen Titeln und Spieleserien bewährt haben. Ebenso scheint deswegen plausibel, den herauszuarbeitenden Atmosphärendiskurs als einen dominanten, dahingehend in der – zumindest westlichen – Spiele-Community relevanten zu bestimmen, weil reichweitenstarke und vieldiskutierte Titel in den Blick genommen werden. Gleichzeitig schließt das nicht aus, dass sich ein Vergleich mit kleineren Titeln – gemeinhin als ›Indie-Titel‹ bezeichnet – als produktiv erweisen und ganz andere Techniken und Diskursfäden zutage fördern könnte.

Im Folgenden werden nun noch die erweiterten Quellenkorpora vorgestellt, d. h. die Materialien, die über die konkreten Spiele hinaus ausgewertet wurden, um einen Atmosphärendiskurs aufzudecken. Die Spiele selbst werden im Detail in den jeweiligen Analysekapiteln präsentiert, d. h. auch kontextualisierende Überlegungen zur Entstehungsgeschichte der jeweiligen Spiele werden dort angebracht. Denn, wie schon in der Einleitung ausgebreitet wurde: Digitale Spiele sind »immer Produkte ihrer jeweiligen Entstehungszeit und deswegen außerordentlich lohnende Quellen, um Aussagen über diese zu treffen.«[72] Das bedeutet gleichsam auch, dass Entstehungszeit und Entstehungsprozess der Spiele zwangsweise reflektiert werden müssen, wenn ein Atmosphärendiskurs adäquat abgebildet werden soll, denn dieser wird von diesen Entstehungskontexten ebenso geprägt, wie er auch wieder auf sie zurückwirkt.

71 Dass die Entwicklung solcher Großproduktionen vielfach Fragen aufwirft nach problematischen Arbeitsbedingungen, Ausbeutung, toxischen Firmenkulturen und Machtmissbrauch (Vgl. Sotamaa/Švelch 2021; Pfister/Winnerling/Zimmermann 2020; Vanderhoef/Curtin 2016) wird reflektiert, hat sich aber in der konkreten Quellenarbeit nicht als prägend für die Analyse erwiesen.

72 Pfister/Zimmermann 2020, S. 111.

2 Anno 1800

Wie bereits ausgeführt, wurde Anno 1800 als einer der drei zentralen Untersuchungsgegenstände auch deswegen ausgewählt, weil mir hier ein kaum überschaubarer Pool an auswertbarem Material begegnet ist. Dies ist besonders der Tatsache geschuldet, dass die Entwickler:innen von Anno 1800 bzw. Marcel Hatam (Brand Manager/Öffentlichkeitsarbeit) und besonders Bastian Thun (Community Developer/Öffentlichkeitsarbeit) auf dem Blog der sogenannten »Anno Union«[73] die Entwicklung des Spiels begleitet und dokumentiert haben.[74] Die Anno Union wurde zur Kooperation mit der Anno-Community ins Leben gerufen.[75] Zwar liegt nahe, dass sie auch aus Marketing-Sicht einen positiven Effekt gehabt haben könnte, doch Produzent Christoph Knauz und Bastian Thun bestehen darauf, dass die Anno Union eine »initiative driven by the development team rather than a marketing tool« gewesen sei.[76] Sie sollte »community driven development« ermöglichen.[77]

Für jede Historiker:in ist so ein Fundus an Material ein Glücksfall sowie eine Herausforderung. Thun spricht selbst von »[ü]ber 16.000 Kommentare[n], satte[n] 170 Blog-Artikel und vier Abstimmungen mit knapp 30.000 abgegebenen Stimmen«,[78] die allerdings nicht alle Anno 1800 behandeln und daher von vorneherein nicht alle für die vorliegende Untersuchung von Relevanz waren. Zu bedenken ist sicherlich, dass es sich bei diesen Blogbeiträgen um von der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit bei Ubisoft bearbeitete Berichte handelt, die Anno 1800 und dessen Entwicklung in einem möglichst guten Licht dastehen lassen sollen. In diesem Sinne unterscheiden sie sich aber auch nicht von möglichen Interviews, die hätten geführt werden können, denn mittlerweile und vor allem bei einem derart großen Unternehmen wie Ubisoft ist von einem in öffentlicher Kommunikation geschulten Personal auszugehen. Für meine Forschung sehe ich hierin allerdings kein Problem. Vielmehr gehe ich davon aus, dass das Atmosphärische gerade für die Anno-Reihe von großer Bedeutung ist und – wenn

73 Laut Dirk Riegert, Creative Director von Anno 1800, war der Name »Anno Union« nur als »mere placeholder« (2021, S. 20) gedacht, bis ein passenderer Begriff gefunden wurde, setzte sich dann aber im Team und in der Community fest und wurde schließlich nicht mehr geändert. Christoph Knauz und Bastian Thun betonen, dass »[w]e strongly believe that without the Anno Union, Anno 1800 would never have become the most successful game in the franchise« (2021, S. 27).

74 Auf Nachfrage schrieb Bastian Thun per E-Mail, dass er »die Leitung über die Anno Union [hatte], von der Konzeption bis hin zu generellen Modellen, wie wir das Feedback einbinden können«.

75 Vgl. Bathge 2019.

76 Knauz/Thun 2021, S. 25.

77 Ebd.

78 Bathge 2019.

auch in der Regel nicht mit einer differenzierten Terminologie – deswegen sogar sehr gerne und viel über diese Thematik gesprochen wird, weil sie einen USP, einen *Unique Selling Point* der Anno-Reihe darstellt.

Konkret wurden 61 deutschsprachige Blogbeiträge ausgewertet, die die Entwicklung von Anno 1800 bzw. auch nach Erscheinen des Hauptspiels die Entwicklung der Spielerweiterungen (Downloadable Content, DLCs) behandeln. Sie sind Teil des sogenannten »DevBlog«, dessen Ziel es unter anderem war, »to educate our players about the actual game development process.«[79] Die ausgewerteten Blogbeiträge wiesen eine Länge von durchschnittlich 1024 Wörtern auf. Der erste betrachtete Beitrag wurde am 30.08.2017, also ca. eineinhalb Jahre vor Veröffentlichung von Anno 1800 publiziert. Der letzte betrachtete Beitrag erschien am 16.10.2020, also sechs Tage vor Veröffentlichung der Erweiterung »Land der Löwen«. Ausgewertet wurden diese Beiträge mit Hilfe eines Codebuchs, das für diese erste Analyse entwickelt und in jeweils leicht abgewandelter Form auch in den weiteren Analysen zum Einsatz kam (siehe Anhang, F/III/1.1). Es weist elf formale Merkmale aus, die für jeden Beitrag zu bestimmen waren, darunter das Erscheinungsdatum, der Umfang des Beitrags in Wörtern oder die Darstellungsform. Bei Letzterer war hauptsächlich zwischen persönlichen Entwickler:innenberichten, also solchen Beiträgen, die die Perspektive eines bestimmten Entwicklungsbereiches (z. B. Narrative Design oder Concept Art) abzubilden suchen, und gröberen Funktionsüberblicken, die von Bastian Thun zugeliefert wurden, zu unterscheiden. Bei drei Beiträgen (»Audio Design«, »Die Untermalung zur industriellen Revolution« und »Union Update: Über arktische Abenteuer schreiben«) wurden außerdem noch beigefügte Videos ausgewertet, d. h. relevante Aussagen transkribiert. Darüber hinaus werden im Codebuch noch dreizehn inhaltliche Merkmale ausgewiesen, die zu codieren waren, darunter solche wie »Erwartungen an das historische Setting werden thematisiert/nicht thematisiert« oder »Es werden/werden keine exemplarischen Atmosphären genannt«. Diese inhaltsanalytische Auswertung des Materials förderte zahlreiche für das Forschungsvorhaben relevante Aussagen zu Tage, die es mir ermöglichten, einen Diskurs zu Vergangenheitsatmosphären in Anno 1800 von Produktionsseite zu rekonstruieren. Die Aussagen wurden mit Hilfe von Excel dokumentiert und den jeweiligen Beiträgen zugeordnet (siehe Anhang, F/IV/1.1). Ursprünglich waren außerdem noch ergänzende Interviews mit einigen Entwickler:innen bei Ubisoft Mainz sowie ein Studiobesuch geplant. Beide Vorhaben gestalteten sich als schwierig, da es trotz mehrfacher Anfragen nicht möglich war, einen solchen Studiobesuch zu vereinbaren. Mögliche Interviewpartner verwiesen mich an die Abteilung Öffentlichkeitsarbeit bei Ubisoft, von der ich in der Regel abgewiesen wurde. Als Begründung wurde mehrfach auf die

79 Knauz/Thun 2021, S. 26.

Debatten zu Fragen von historischer Authentizität und Nicht-Darstellung von Sklaverei auf Twitter verwiesen, die dazu geführt hätten, in eine ähnliche Richtung gehende Anfragen abzulehnen (siehe hierzu besonders Kapitel D/I/3.6).[80] Erst nach zahlreichen weiteren Versuchen war es mir möglich, einige konkrete Fragen mit Atmosphärenbezug – allerdings dezidiert ohne Verbindung zu Authentizität oder gar Kolonialismus und Sklaverei – schriftlich über die Abteilung Öffentlichkeitsarbeit an den Lead Narrative Designer von Anno 1800, Matt Cook, zu richten. Die ausführlichen und ertragreichen Antworten finden sich ebenfalls im Anhang dieser Arbeit (siehe Anhang, F/II/1).

Die hier geschilderte Auswertung der Blogbeiträge stellte den ersten Schritt der Analyse von Anno 1800 dar. So kristallisierten sich bereits deutlich solche zentralen »Diskursfäden«[81] heraus, um deren Darstellung es mir hier geht. Gleichzeitig erwiesen sich einige Blogbeiträge als ertragreicher als andere im Lichte meiner atmosphärenbezogenen Fragestellung. Diese 27 als besonders relevant erachteten Beiträge wurden markiert und bildeten nun im nächsten Schritt die Stichprobe für die Rezeptionsanalyse. Hierfür wurden die deutschsprachigen Kommentare ausgewertet, die unter diesen 27 Beiträgen von den Nutzer:innen der Anno Union abgegeben wurden.[82] Klar muss sein, dass in diesen Kommentaren nur ein kleiner Teil der Anno-Spieler:innen repräsentiert ist, namentlich solche, die die Plattform der Anno Union nutzen und die Blogbeiträge der Entwickler:innen verfolgen. Allerdings bedeutet dies gleichsam auch, dass ich es hier mit Aussagen von Spieler:innen zu tun hatte, die sich bereits intensiver mit der Reihe auseinandergesetzt bzw. auch schon die Vorgänger gespielt hatten.[83] Von diesen – so ließe sich sagen – Expert:innen waren besonders gehaltvolle Aussagen über Anno 1800 zu erwarten. Diese Erwartung wurde insgesamt nicht enttäuscht. Auch ein breiterer diskursanalytischer Zugang ist sicherlich denkbar, der noch weitere Nutzer:innenstimmen aus anderen Quellen einholt, doch mir ist in dieser Arbeit daran gelegen, ein Sprechen über Vergangenheitsatmosphären im Kontext von Anno 1800 erstmals abzubilden und somit gleichsam eine Grundlage für breiter angelegte Studien zu liefern. Insgesamt wurden so 1912 Kommentare unter den zuvor ausgewählten Beiträgen ausgewertet. Der erste Kommentar datiert dabei auf den 21.09.2017, der letzte auf den 06.10.2020. Auch hier wurde mit Hilfe des oben genannten, allerdings leicht angepassten Codebuchs gearbeitet (siehe Anhang, F/III/2.1). Formale

80 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.

81 Landwehr 2018, S. 98.

82 Von jedem der Beiträge gibt es auch noch eine englischsprachige Version, sowie dann entsprechend auch englischsprachige Kommentare, die allerdings für diese Arbeit nicht berücksichtigt wurden.

83 Knauz und Thun sprechen von einer »long-established community of strategy fans who have been with us since the release of Anno 1602 in 1998« (2021, S. 24).

Merkmale wie Länge des Kommentars in Wörtern, Name des/der Nutzer:in sowie Datum der Kommentarveröffentlichung wurden codiert. So wurde mit Hilfe von Excel eine Datenbank von 227 Kommentaren von durchschnittlich 134 Wörtern Länge erstellt, die für meine Untersuchung als relevant identifiziert wurden (siehe Anhang, F/IV/2.1).

Die Zuordnung der dort strukturierten Aussagen wird mit Hilfe einer einfachen Benennungskonvention geleistet, die sich am untersuchten Material, der laufenden Nummer des untersuchten Beitrags bzw. des untersuchten Kommentars sowie am untersuchten Spiel orientiert. Diese Benennung findet sich auch in der folgenden Analyse wieder und kann mit Hilfe der Codebögen im Anhang aufgelöst werden. U152a steht hierbei z. B. für ›User:in‹, d. h. einen Kommentar, und für die laufende Nummer 152; E21a wiederum steht für ›Entwickler:in‹ und für die laufende Nummer 21. Das kleingeschriebene »a« markiert die erste Analyse, in diesem Fall diejenige zu ANNO 1800.

Nach Abschluss dieses inhaltsanalytischen Teils habe ich mich mit dem dadurch geschärften Blick der aisthetischen Feldforschung am Gegenstand gewidmet. Hierzu wurde der Spielmodus »Kampagne« gewählt, also jenen Spielmodus, der die ANNO-typische Spielhandlung in den Kontext einer Erzählung einbettet. In einem DevBlog-Beitrag wird diese Erzählung folgendermaßen zusammengefasst:

> »In Anno 1800 erlebst du die Geschichte einer Familie im 19. Jahrhundert. Es ist eine Geschichte über tragische Verluste, Rache und ein stolzes Erbe, das darauf wartet eingefordert zu werden. Nachdem dir dein Erbe entrissen wurde liegt es an dir, mit der Unterstützung deiner Schwester Hannah und deines alten Freundes Aarhant wieder bei nahezu Null anzufangen.«[84]

Tatsächlich bietet diese Story kaum einen Mehrwert, außer den sowieso der Spielmechanik eingeschriebenen Trieb des stetigen Wachstums in eine rudimentäre Familienerzählung einzubetten; einer Familie, die wieder zu Reichtum und Ruhm kommen möchte. Auch Matt Cook unterstreicht, dass die Kampagne hauptsächlich die Funktion erfülle, den Spieler:innen dabei zu helfen, »to make sense of the (not always) logical interdependencies of various goods production chains, and the written and unwritten rules of a game series«.[85] Die Kampagne ist dahingehend als äußerst ausführliche Einführung bzw. als ›Tutorial‹ zu verstehen.

Gewählt wurde dieser Spielmodus hauptsächlich, um mögliche Auswirkungen dieser Erzählung, speziell der nicht-interaktiven Zwischensequenzen, auf

84 O. A. 2019.

85 Cook 2021, S. 29.

die Entstehung von Vergangenheitsatmosphären einschätzen zu können. Nach Beendigung der Kampagne geht diese in das sogenannte »Endlosspiel« über – GameStar spricht hier vom »klassische[n] Anno-Endlosspiel«.[86] Tatsächlich ist die Anno-Reihe für diesen Modus bekannt, der so konfiguriert werden kann, dass er kein Spielziel aufweist, das den Durchlauf beendet, sondern endlos gespielt und optimiert werden kann.[87] Wie oben bereits angedeutet, drängte sich hier damit ganz besonders die Frage auf, »what ›finished‹ means«,[88] wann also davon ausgegangen werden kann, dass genug Material gesammelt wurde, um fundierte Aussagen über Atmosphären in Anno 1800 treffen zu können. Ich entschied mich dafür, bis zur höchsten Bevölkerungsstufe, den Investoren, zu spielen und alle DLCs zu begutachten, die eine neue Spielumgebung hinzufügen. In diesem Sinne habe ich Anno 1800 mit allen Erweiterungen, die durch die sogenannten »Seasons« 1 und 2 hinzugefügt wurden, gespielt. Die letzte Erweiterung, »Land der Löwen«, die erst am 22.10.2020 erschien, war zu Beginn der Spielanalyse noch nicht verfügbar, wurde allerdings später zum laufenden Spiel hinzugefügt und ebenfalls noch begutachtet. Der Anfang 2021 erschienene »Season Pass 3« wurde in der Analyse nicht mehr berücksichtigt, da alle Auswertungen zwischen Juli und Oktober 2020 stattfanden, fügt allerdings auch keine neuen Spielumgebungen, sondern vornehmlich neue Gebäude wie Hochhäuser hinzu. Auch der Ende 2021 angekündigte »Season Pass 4« konnte dementsprechend keine Berücksichtigung finden.

Wie erwähnt entstanden beim Spielen Notizen im Sinne eines »Aisthetischen Feldforschungsbericht[s]«,[89] die zur besseren Referenzierbarkeit direkt mit Timecodes für die interne Verwendung versehen wurden, die sich auf parallel angelegte Videoaufnahmen des Spieldurchlaufs beziehen. Das aufgenommene Material weist eine Gesamtlänge von 24 Stunden, 18 Minuten und 37 Sekunden auf, was damit auch der Länge meines für die Spielanalyse durchgeführten Spieldurchlaufs entspricht.

---

86 Klinge 2017b, S. 2.

87 Dieser Endlosspiel-Modus ist laut einer Umfrage der GameStar unter 10760 Spieler:innen der mit Abstand am häufigsten gewählte Spielmodus und stellt in diesem Sinne den Normalfall dar (76,83 %: Endlosspiel, 26,89 %: Kampagne, Rest: Szenarien, Multiplayer, Koop) (Vgl. Marx 2019a). Daher wird den Spielhandlungen, die im Endlosmodus möglich sind, in der Analyse auch eine deutlich größere Gewichtung zuteil als der Kampagne.

88 Fernández-Vara 2019, S. 30.

89 Rauh 2012, S. 227.

3 Assassin's Creed Syndicate

Im Vergleich zu Anno 1800 bin ich bei der Arbeit an Assassin's Creed Syndicate nicht auf einen derart reichen und dennoch so kondensierten Fundus an Material gestoßen, wie er in Form des »DevBlogs« der Anno Union vorlag. Um dennoch eine ähnlich dichte Diskursanalyse anbieten zu können, die die aisthetische Feldforschung am Gegenstand grundieren und ergänzen kann, war es daher notwendig, ein weiteres Netz auszuwerfen und verschiedene Quellen einzubeziehen.

Ohne ein zentrales Publikationsorgan wie den »DevBlog« von Anno 1800 vorliegen zu haben, wurde zur Rekonstruktion eines Atmosphärendiskurs der Entwickler:innen primär auf Interviewmaterial verschiedener Websites, Blogs u.ä. zurückgegriffen. Konkret habe ich Episoden 13, 14 und 16 des »The Network Podcast« transkribiert und ausgewertet, der sich in diesen Folgen mit Syndicate beschäftigt und dafür Scriptwriterin Ceri Young, World Design Director Jonathan Dumont und Audio Director Lydia Andrew interviewt hat. Eine Suche nach Assassin's Creed Syndicate auf YouTube brachte einige Interview- und Making-Of-Formate zu Tage, in denen unter anderem Creative Director Marc-Alexis Côté[90] oder Composer Austin Wintory auftreten. Weitere Suchen führten mich zu journalistischen und Blog-Formaten, die ebenfalls wertvolles Interviewmaterial beispielsweise mit Hugo Giard, Level Design Director, anbieten. Ein Vortrag von Damien Bastian, Team Lead Tools Programmer, auf der Game Developers Conference 2016 wurde schließlich ebenso berücksichtigt wie das äußerst ertragreiche Artwork-Buch »The Art of Assassin's Creed Syndicate«,[91] in dem unter anderem Art Director Thierry Dansereau und Concept Artist Grant Hillier zu Wort kommen. Nach bei Anno 1800 bewährtem Prinzip, allerdings auf Basis eines leicht angepassten Codebuchs (siehe Anhang, F/III/1.2), wurden die so gesammelten Quellen ausgewertet und insgesamt 182 Aussagen als relevant für die Untersuchung identifiziert (siehe Anhang, F/IV/1.2). Analog zu den »DevBlog«-Einträgen zu Anno 1800 sind auch die hier zu Syndicate zusammengetragenen Aussagen derart zu verstehen, dass sie in Summe die offizielle Position Ubisofts widerspiegeln. Besonders bei den Interviews ist zwar nicht davon auszugehen, dass diese mehrheitlich von der Presseabteilung Ubisofts bearbeitet wurden, doch treten bestimmte Personen wie Lydia Andrew oder Marc-Alexis Côté in der öffentlichen Kommunikation immer wieder auf

90 An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass Ubisoft seit einigen Jahren wegen problematischer Arbeitsbedingungen in den Studios des Unternehmens in der Kritik steht. Auch Marc-Alexis Côté wird vorgeworfen, für eine toxische Unternehmenskultur mitverantwortlich zu sein oder zumindest nicht aktiv zu einer Besserung beigetragen zu haben (vgl. Kerr 2020).

91 Davies 2015.

und dürften dahingehend in ihrem Auftreten geschult worden sein. Auch sind primär Stimmen von Führungspersönlichkeiten im Entwicklungsprozess von SYNDICATE zu vernehmen, was zum einen dafür spricht, dass diese Personen einen guten Einblick in diesen Prozess hatten, zum anderen aber auch noch einmal unterstreicht, dass hier insgesamt die offizielle Position Ubisofts repräsentiert wird. Per se problematisch ist dies allerdings nicht, wenn es darum geht, einen Atmosphärendiskurs in Produktionskontexten herauszuarbeiten, weil nicht davon auszugehen ist – wie schon bei ANNO 1800 –, dass zu diesem Themenkomplex bestimmte Aussagen bewusst zurückgehalten werden müssten. Zuletzt war es mir erfreulicherweise wie schon bei ANNO 1800 möglich, über die Presseabteilung von Ubisoft einen Fragebogen an das Entwicklungsteam von SYNDICATE zu schicken, der spezifische Fragestellungen zum Atmosphärenbegriff versammelte. Creative Director Marc-Alexis Côté hat erhellende Antworten auf diese Fragen formuliert (siehe Anhang, F/II/2).

Bei der Rekonstruktion eines Atmosphärendiskurses auf Rezeptionsseite war ich in ähnlicher Weise damit konfrontiert, dass keine zentrale Anlaufstelle, die mit der Kommentarsektion des ANNO-»DevBlogs« vergleichbar wäre, identifiziert werden konnte. Stattdessen entschied ich mich auch hier, ein weites Netz aufzuspannen. Erste Versuche, das offizielle Ubisoft-Forum zu durchsuchen, liefen aufgrund schlechter Durchsuchbarkeit mit Hilfe der dort angebotenen Tools ins Leere.[92] Deutlich vielversprechender zeigten sich Aussagen, die mir bei einer ersten Sichtung im offiziellen ASSASSIN'S CREED-Subreddit[93] »r/assassinscreed« begegneten. Auf Basis der »Pushshift Reddit API«,[94] die laut Aussage auf dem zugehörigen github[95] entwickelt wurde »by the /r/datasets mod team

92 Dezidierte Sub-Foren werden nur noch für ASSASSIN'S CREED VALHALLA, ODYSSEY und ASSASSIN'S CREED III angeboten. Alle weiteren Teile sind in das Sub-Forum »Assassin's Creed Universe« ausgelagert. Versuche, dort im Bereich »General Discussions« mit Hilfe der Suchfunktion verwertbare Aussagen zu SYNDICATE zutage zu fördern, blieben erfolglos. Insgesamt scheinen im Forum technische Fragen zu den Spielen der Reihe zu dominieren. Dennoch wären wohl auch hier in einer größer angelegten Studie, ggf. mit Hilfe externer Auswertungstools, relevante Aussagen herauszufiltern.

93 Reddit ist eine Art soziales Netzwerk, auf dem Nutzer:innen Nachrichten, Links und Bilder teilen können. Reddit ist in themenspezifische Subreddits unterteilt und bietet für viele Spiele aktive Communities an, die klassische Foren abzulösen scheinen.

94 »API« (kurz für »application programming interface«) ist die Bezeichung für eine Programmierschnittstelle, die Funktionen liefert, damit Programmierer:innen mit einer externen Anwendung oder einem System interagieren können. Die Pushshift Reddit API eröffnet beispielsweise bestimmte Möglichkeiten, auf die Inhalte der Plattform Reddit zuzugreifen, die ohne die API nicht zur Verfügung stehen würden.

95 Github ist eine Plattform für Projekte im Bereich Softwareentwicklung und wird in der Regel von Programmierer:innen genutzt, um gemeinsam an Quellcodes zu arbeiten, Versionskontrolle zu betreiben und Dokumentationen bereitzustellen.

to help provide enhanced functionality and search capabilities for searching Reddit comments and submissions«,[96] konnten Beiträge und Kommentare in diesem Subreddit komfortabel und zielgerichtet ausgewertet werden.[97] Betrachtet wurden zwei Zeiträume: 12. Mai 2015 bis 31. Dezember 2015 sowie 20. Februar 2020 bis 5. März 2020. Ersterer Zeitraum wurde bestimmt, indem das Datum der offiziellen Ankündigung des Spiels (12. Mai 2015) als Startpunkt und das Ende des Jahres als Endpunkt gesetzt wurde. Das Spiel selbst erschien am 23. Oktober 2015, doch durch die Ausweitung bis zum Ende des Jahres sollten noch Einschätzungen der Spieler:innen einbezogen werden, die ab Ende Oktober direkten Zugriff auf das Spiel hatten. Zweiterer Zeitraum wurde bestimmt, weil Assassin's Creed Syndicate vom 20. Februar 2020 an für sieben Tage kostenlos im Epic Games Store, einer Vertriebsplattform ähnlich Steam, verfügbar war. Statt sieben Tagen wurde der Zeitraum allerdings auf 14 Tage ausgeweitet, um noch weitere Aussagen aufgreifen zu können. Ziel war es, auch rückblickende Einschätzungen zu Syndicate einbeziehen zu können, um so sowohl Vorüberlegungen (nach Ankündigungen) als auch Eindrücke direkt am Spiel (nach Erscheinen) sowie Rückblicke (ca. viereinhalb Jahre später) einfangen zu können. Andere Zeiträume sind gewiss denkbar und möglich, doch die beiden gewählten Zeiträume erschienen im Kontext dieser Arbeit zielführend sowie pragmatisch bearbeitbar. Gesucht wurde in diesen Zeiträumen nach Beiträgen (»posts«) mit Hilfe verschiedener Suchbegriffe (»search terms«). Verwendet wurden die Suchbegriffe »atmosphere«, »atmospheric«, »historical«, »realism«, »London«, »authentic«, »authenticity«, »tone«, »mood«, »immersive« und »immersion« (siehe Anhang, F/V/1). Es wurde versucht, ein breites begriffliches Spektrum abzubilden, da sich bereits im Rahmen der vorgestellten Heuristik sowie der Analyse von Anno 1800 herauskristallisiert hatte, dass auch von einem Atmosphärendiskurs zu sprechen ist, wenn nicht explizit der Atmosphärenbegriff Verwendung findet. Auch hier wären sicherlich noch andere Begriffe denk- und anwendbar, doch die gewählten Begriffe brachten bereits einige interessante Ergebnisse zutage. Ergänzend zu den aus dem Subreddit gewonnen Aussagen wurden außerdem noch ausgewählte, auf der Vertriebsplattform Steam zugängliche Nutzer:innenreviews ausgewertet. Konkret wurden die 50 »Most Helpful (All Time)« Reviews ausgewertet.[98] Auch hier wurden auf Basis eines leicht angepassten Codebuches (siehe Anhang, F/III/2.2) Beiträge und

96 Pushshift/emlazzarin/google 2019.

97 Konkret verwendet wurde die Implementierung »reddit-search« der Pushshift API (Vgl. camas et al. 2021). Diese ist auch ohne Kenntnisse der Programmiersprache Python nutzbar und bot sich daher für diese Untersuchung an.

98 Steam 2021a.

Kommentare gesichtet und relevante Aussagen zusammengetragen. Insgesamt 231 Aussagen wurden so gesammelt (siehe Anhang, F/IV/2.2).

Wie schon bei ANNO 1800 gilt auch hier, dass es darum gehen muss, das Sprechen über Vergangenheitsatmosphären im Kontext von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE erstmals abzubilden. Erweiterungen und Adaptionen des in dieser Arbeit vorgestellten Untersuchungsansatzes sind gewiss möglich. Alle Auswertungen für diese Analyse wurden im Februar und März 2021 vorgenommen. Die bekannte Benennungskonvention, d.h. »U« für Nutzer:innen- bzw. User:innenaussagen sowie »E« für Entwickler:innenaussagen, finden auch hier Verwendung, werden zur Abgrenzung von den für ANNO 1800 gesammelten Aussagen allerdings noch jeweils mit einem »b« markiert.

Mit Hilfe der wie beschrieben zusammengetragenen Aussagen von Produktions- wie Rezeptionsseite war es mir dann möglich, in die aisthetische Feldforschung am Gegenstand einzusteigen und mit fokussiertem Blick den Vergangenheitsatmosphären und den Techniken ihrer Herstellung nachzuspüren. Hierzu wurde die komplette Hauptstory um Jacob und Evie Frye durchgespielt, sowie von jeder Person, die Nebenmissionen im Spiel zu vergeben hat, mindestens eine dieser Nebenmissionen erledigt. Neben dem Hauptspiel waren alle für das Spiel verfügbaren DLCs installiert, d.h. der »Jack The Ripper«-DLC, der »Steampunk Pack«-DLC, der »Victorian Pack«-DLC, der »Straßen von London«-DLC, der »Der letzte Maharadscha«-DLC sowie der »Die Groschenroman-Verbrechen«-DLC. Der komplette Spieldurchlauf wurde auch hier aufgezeichnet wie auch parallel mit entsprechenden Timecodes versehene Notizen angefertigt. Das gesamte Videomaterial – inklusive der ergänzenden Erzählung des »Jack The Ripper«-DLC – kommt auf eine Länge von ca. 25 Stunden und 20 Minuten, was ungefähr der im Spiel verbrachten Zeit im Rahmen der Analyse entspricht.

4 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Vergleichbar mit ASSASSIN'S CREED SYNDICATE erwies sich die Quellenlage auch im Kontext von DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS als herausfordernd. Eine zentrale Anlaufstelle, um Aussagen der Entwickler:innen zur Produktion sammeln zu können, gab es auch hier nicht. Vielmehr wurden hier ebenfalls in angemessener Breite Interviews ausgewertet, die vor allem in journalistischen Kontexten geführt wurden. Weniger bekannt und einflussreich als die ASSASSIN'S CREED-Reihe blieb das zu sichtende Material für DISHONORED überschaubar. Sicherlich hervorzuheben ist die Bedeutung des Game Developer Conference-Vortrags von Art Director Sébastien Mitton wie auch die – wenn

auch sehr kurze – »Dishonored Developer Documentary«,[99] die auf YouTube veröffentlicht wurde. Analog zu ASSASSIN'S CREED SYNDICATE lassen sich auch hier einige wenige Personen identifizieren, die primär in Interviews auftreten, um über das Spiel und seine Entwicklung zu sprechen, darunter Creative Director Harvey Smith, Creative Director Raphaël Colantonio und Visual Designer Viktor Antonov, aber ganz besonders auch Art Director Sébastien Mitton. Auf Basis des bereits für ASSASSIN'S CREED SYNDICATE adaptierten Codebuchs (siehe Anhang, F/III/1.3) wurden so 124 Aussagen identifiziert, die für die Analyse von Relevanz waren, wobei Antonov und Mitton die Mehrheit dieser Aussagen beisteuern (siehe Anhang, F/IV/1.3). Dies ist nicht zuletzt mit der sehr deutlich kommunizierten künstlerischen Ausrichtung DISHONOREDS zu begründen, die von Antonov und Mitton auch mit einer auffällig selbstbewussten Haltung vertreten wird (siehe Kapitel D/II/3.2). Im Vergleich mit den anderen beiden untersuchten Spielen wird hier überraschend offen über Inspirationen und auch Schwierigkeiten im Entwicklungsprozess gesprochen. Auch im Falle dieser Analyse wurde ein nochmals verfeinerter Fragebogen an das Entwicklungsstudio geschickt. Sébastien Mitton, der als Art Director entscheidend zur atmosphärischen Gestaltung des Spiels beitrug und der – im Gegensatz zu Antonov – weiterhin bei Arkane arbeitet, erschien hier als perfekter Ansprechpartner. Auch er lieferte ertragreiche Antworten (siehe Anhang, F/III/3).

Auf Rezeptionsseite wurde auch hier wieder der Zugang über die Kommunikationsplattform Reddit gewählt, der sich schon bei ASSASSIN'S CREED SYNDICATE bewährt hat. Mit gleicher Methodik wurde der Subreddit »r/dishonored« untersucht, wobei hier keine Beschränkung des Zeitraums vonnöten war, um die Kommentarmenge beherrschbar zu halten. Trotz offener Suche hielt sich die Zahl der Ergebnisse bei den Suchen nach »atmosphere«, »atmospheric«, »history«, »historical«, »realism«, »London«, »Dunwall«, »authentic«, »authenticity«, »tone«, »mood«, »immersive«, »immersion«, »ambience« und »ambient« im bearbeitbaren Rahmen (siehe Anhang, F/V/2). Es bleibt dabei, dass auch von einem Atmosphärendiskurs zu sprechen ist, wenn der Atmosphärenbegriff nicht explizit Verwendung findet. Wie sich zeigen wird, taucht dieser im Kontext von DISHONORED allerdings auffällig oft genau in dieser Explizität auf. Ergänzend zu den aus dem Subreddit gewonnen Aussagen wurden auch hier ausgewählte, auf der Vertriebsplattform Steam abrufbare Nutzer:innenreviews ausgewertet. Konkret wurden die 50 »Most Helpful (All Time)« Reviews betrachtet.[100] So wurden auf Basis des bereits für die Analyse von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE angepassten Codebuchs (siehe Anhang, F/III/2.3) insgesamt 137 Aussagen zusammengetragen (siehe Anhang, F/IV/2.3).

99 Bethesda Softworks 2012.
100 Steam 2021b.

Alle Auswertungen für diese Analyse wurden im Juni und Juli 2021 vorgenommen. Die bekannte Benennungskonvention, d.h. »U« für Nutzer:innenbzw. User:innenaussagen sowie »E« für Entwickler:innenaussagen, finden hier wieder Verwendung, werden zur Abgrenzung von den für Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate gesammelten Aussagen allerdings noch jeweils mit einem »c« markiert.

Zuletzt wurde auch für die Analyse von Dishonored aisthetische Feldforschung direkt am Gegenstand betrieben. Hierfür wurde das Hauptspiel zweimal komplett durchgespielt, wobei einmal eine »Low Chaos«- und einmal eine »High Chaos«-Spielweise gewählt wurde (siehe hierzu Kapitel D/III/2.1), um die atmosphärischen Unterschiede zwischen diesen Weltzuständen bewerten zu können. Alle für das Spiel verfügbaren DLCs wurden ebenfalls installiert. Neben DLCs, die nur minimale Ergänzungen durch weitere nutzbare Gegenstände mit sich bringen (»Arcane Assassin Pack«, »Backstreet Butcher Pack«, »Shadow Rat Pack« und »Void Walkers Arsenal«), sind drei Erweiterungen separat hervorzuheben. »Dunwall City Trials« fügt einen Herausforderungsmodus hinzu, der es Spieler:innen ermöglicht, ihre Fähigkeiten im Kampf oder im lautlosen Agieren zu testen, ist für Dishonored als atmosphärisches Artefakt allerdings kaum relevant. »The Knife of Dunwall« und »The Brigmore Witches« sind dahingehend deutlich spannender, weil sie eine Nebenhandlung zur Hauptgeschichte anbieten und dabei auch neue Schauplätze offerieren, die bestimmte atmosphärische Eindrücke des Hauptspiels unterstreichen. Das gesamte Videomaterial – inklusive einer kurzen Betrachtung der »Dunwall City Trials« sowie der beiden kompletten DLCs »The Knife of Dunwall« und »The Brigmore Witches« – kommt auf eine Länge von ca. 21 Stunden und 10 Minuten, was auch hier wieder ungefähr der im Spiel verbrachten Zeit im Rahmen der Analyse entspricht.

D

ANALYSEN

I Anno 1800

»Setzt die Segel und werft die Dampfmaschine an!
Ich will zurück nach 1800.« (U60a)

1 Kontextualisierung: Zwischen Aufbauspiel, Wirtschaftssimulation und Kolonialismussimulator

1.1 Entstehungsgeschichte

Die Anno-Reihe hat sich über viele Jahre den Ruf als fester Bestandteil des »deutschen Spiele-Kulturgut[s]« aufgebaut.[1] Tatsächlich hat die Reihe allerdings einen österreichischen Ursprung, wurden doch die ersten beiden Teile der Reihe, Anno 1602[2] und Anno 1503[3], vom in Schladming beheimateten Max Design entwickelt und vom nahe Frankfurt ansässigen Publisher Sunflowers vertrieben.[4] Erst nach Erscheinen von Anno 1503 orientiert sich Max Design neu.[5] So trennten sich die Wege von Max Design und Sunflowers, Anno wurde schließlich bei Related Designs in Deutschland weiterentwickelt und fand so schlussendlich den Weg zu Blue Byte und damit zu Ubisoft.[6]

Das schon Ende der 1980er Jahre gegründete Studio Blue Byte war vor Anno besonders für die Spiele der Die Siedler-Reihe[7] bekannt[8] und wird erst seit 2007 mit der Anno-Reihe in Verbindung gebracht. Das 1988 in Mülheim an der Ruhr gegründete Blue Byte wurde im Februar 2001 von Ubisoft aufgekauft. 2003 wurde der Sitz Blue Bytes nach Düsseldorf verlegt.[9] Zu diesem Zeitpunkt war Blue Byte noch nicht an der Anno-Serie beteiligt. 2007 übernahm Ubisoft den Spielepublisher Sunflowers und erhielt damit auch die Rechte an

1 Fröhlich 2019; siehe auch Winnerling 2020.
2 Max Design/Sunflowers 1998.
3 Max Design/Sunflowers 2002.
4 Vgl. Deppe 2019, S. 130–138.
5 Ebd., S. 137.
6 Vgl. Ebd., S. 138.
7 Blue Byte/Blue Byte u. a. 1993–2022.
8 Vgl. Gössling 2013, S. 2; Ein Vergleich der Die Siedler- und der Anno-Reihe steht in der Digitalspielforschung noch aus. Es wäre interessant danach zu fragen, welche (spielmechanischen) Kontinuitäten sich zwischen den beiden Reihen feststellen lassen und ob und inwiefern diese die Vergangenheitsdarstellungen der beiden Spielereihen beeinflussen.
9 Vgl. Ebd.

der ANNO-Serie, da Sunflowers diese Rechte nach der Trennung von Max Design hielt. Außerdem konnte sich Ubisoft einen Anteil von 30 % am Entwicklungsstudio Related Designs sichern.[10] Blue Byte unterstützte nun zwar Related Designs bei der Entwicklung von ANNO, doch federführend war weiterhin das in Mainz beheimatete Related Designs, das schon seit 2004 an der ANNO-Reihe arbeitete.[11] Erst am 11. April 2013 kaufte Ubisoft die übrigen 70 % der Anteile an Related Designs und benannte das Studio in Blue Byte Mainz um.[12] Ab diesem Zeitpunkt musste also von zwei unterschiedlichen Blue Byte-Studios gesprochen werden: Ubisoft Blue Byte Mainz und Ubisoft Blue Byte Düsseldorf, wobei Ersteres aus Related Designs und Letzteres aus dem ursprünglich in Mülheim gegründeten Blue Byte hervorging. Seit Dezember 2020 spricht Ubisoft einheitlich von Ubisoft Düsseldorf und Ubisoft Mainz – analog zum 2018 gegründeten Ubisoft Berlin.[13]

ANNO 1800 wurde nun also federführend bei Ubisoft Blue Byte Mainz, mittlerweile Ubisoft Mainz entwickelt, einem Studio, das zuvor als Related Designs schon jahrelange Erfahrung in der Entwicklung der ANNO-Reihe sammeln konnte.[14] Bei Related Designs/Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft Mainz entstanden so auch fünf der sieben Hauptteile der ANNO-Reihe: ANNO 1701[15], ANNO 1404[16], ANNO 2070[17], ANNO 2205[18] und zuletzt ANNO 1800 (2019). Der jüngste Teil der Reihe erschien am 16. April 2019 für Microsoft Windows und damit ausschließlich für den PC.

Die ANNO-Reihe zählt dabei zu einer der wenigen großen deutschen Spielereihen und macht mit ihren Verkaufszahlen und Auszeichnungen auf sich aufmerksam. So konnte ANNO 1800 innerhalb eines Monats nach Erscheinen über 200.000 Exemplare auf dem deutschen Markt absetzen[19] – eine beachtliche Zahl für ein PC-exklusives Spiel. So ist ANNO 1800 mittlerweile zum erfolgreichsten Teile der Reihe avanciert und löst damit ANNO 2070 ab, das bisher diesen Titel halten konnte.[20] Nicht zuletzt kann die ANNO-Reihe zahlreiche Auszeichnungen beim Deutschen Computerspielpreis vorweisen: 2010 wurde ANNO 1404

10 Vgl. Deppe 2019, S. 140.
11 Vgl. Ebd., S. 138.
12 Vgl. Ebd., S. 144.
13 Vgl. Fröhlich 2020.
14 Allerdings wurde Ubisoft Mainz bei der Entwicklung von ANNO 1800 von Ubisoft Düsseldorf sowie teilweise auch von anderen Ubisoft-Studios unterstützt (vgl. Szedlak 2021, S. 12)
15 Related Designs/Sunflowers u. a. 2006.
16 Related Designs/Ubisoft 2009.
17 Related Designs, Blue Byte/Ubisoft 2011.
18 Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft 2015.
19 Vgl. Puppe 2019.
20 Vgl. Fröhlich 2019; Szedlak 2021, S. 12; Riegert 2021, S. 19.

als »Bestes Deutsches Spiel« ausgezeichnet, 2016 erhielt Anno 2205 diesen Preis. 2020 wurde dann auch Anno 1800 als »Bestes Deutsches Spiel« ausgezeichnet.[21]

Trotz dieses Erfolges lässt sich festhalten, dass die Anno-Reihe als wirtschaftsfokussiertes Aufbauspiel kaum thematisiert wird, wie es auch jüngst Nico Nolden darlegte.[22] Auch kommt Anno in der englischsprachigen Literatur nahezu nicht vor – bis auf eine Erwähnung von Anno 1701 in »Gaming the Past« von Jeremiah McCall,[23] einer nicht weiter vertieften Bezugnahme auf die Anno-Reihe in einem englischsprachigen Aufsatz von Rolf Nohr,[24] einer Endnote in einem Beitrag von Yannick Rochat[25] und einem Absatz von Angela Schwarz in einem Beitrag zum Themenkomplex der Authentizität.[26] Jüngst widmete noch Reinke Schwinning in einem ludomusikologischen Aufsatz Anno 1800 einen Absatz.[27] Doch Arbeiten, die sich dezidiert und fokussiert statt beiläufig der Anno-Reihe widmen, sind eine Seltenheit. Besonders in Bezug auf die kolonialistische Spielmechanik gibt es Bedarf an detaillierten Analysen.[28]

Eine solche legte 2020 Tobias Winnerling vor, der sich in seinem Beitrag unter anderem auf die deutsch-österreichischen Geschichte der Spiele-Reihe bezieht. Er argumentiert, dass Anno 1602 und Anno 1503 »true products of the Federal Republic of Germany and the Republic of Austria in the late 1990s and early 2000s« seien und dass sich damit auch die Neigung hin zu einem »predominantly economically and less openly militarily-driven reading of the processes behind the European Expansion« ableiten ließe.[29] Er sieht hierin eine Verbindung zwischen den grundlegenden Spielmechaniken der Anno-Reihe und der Nachkriegsgeschichte Deutschlands und Österreichs,[30] doch eine detailliertere Erforschung der Geschichte deutscher und österreichischer Aufbau- und Wirtschaftssimulationen steht noch aus.[31] Außerdem betont Winnerling, dass wegen der wechselnden Entwicklungsstudios, die für Anno verantwortlich zeichneten und zeichnen, nicht von einem spezifischen geschichtsbezogenen Sendungsbewusstsein auszugehen ist.[32] Anders formuliert: Anno sollte nicht als eine Spielereihe missverstanden werden, die ein bestimmtes Geschichtsbild über die Jahrzehnte ihrer eigenen Geschichte aufbauen wollte, sondern

21 Vgl. Awardbüro Deutscher Computerspielpreis 2020.
22 Vgl. Nolden 2019, S. 174; S. 487.
23 Vgl. McCall 2011, S. 39.
24 Vgl. Nohr 2014, S. 6.
25 Rochat 2019, S. 18, Endnote 40.
26 Schwarz 2020b.
27 Schwinning 2021.
28 Vgl. Winnerling 2020, S. 225–226.
29 Ebd., S. 224.
30 Vgl. Ebd.
31 Siehe hierzu auch Pfister/Winnerling 2020, S. 39 ff.
32 Vgl. Winnerling 2020, S. 223–224.

vielmehr als eine Reihe, die sich vor allem durch tradierte Spielmechaniken auszeichnet – und sehr flexibel zwischen historischen Settings wechselt.[33] Auch Benedikt Schüler, Christopher Schmitz und Karsten Lehmann betonen, dass ein geschichtliches Setting für ein Spiel der ANNO-Reihe eher »wie ein Brand, also eine Marke, oder ›Intellectual Property‹ im Sinne von Eigenheit oder Spezifikum« funktioniere.[34] Kontinuitäten lassen sich also vor allem im Bereich der Spielmechanik identifizieren, wenn die sieben Haupttitel der Reihe einer vergleichenden Betrachtung unterzogen werden, was allerdings keinesfalls bedeutet, dass die Titel für sich genommen keine spezifischen Geschichtsbilder hervorbringen würden oder dass aus diesen tradierten Spielmechaniken keine spezifischen Geschichtsbilder abgeleitet werden könnten. Zu klären ist damit an dieser Stelle, was denn nun den spielmechanischen Kern der ANNO-Reihe und damit auch des hier betrachteten Titels ANNO 1800 bildet.

1.2 Forschungsstand I: ANNO 1800 als Aufbaustrategiespiel

Grundlegend ist ANNO 1800 ein Spiel, das aus einem objektiven Point of View bzw. Ansicht (nach Neitzel, siehe Kapitel B/III/3.1) heraus, d. h. in Form einer Draufsicht gespielt wird und bei dem es um die Besiedelung von Inseln und die Gewinnung und Verarbeitung von Rohstoffen geht. In diesem Sinne lässt sich ANNO 1800 – wie auch die anderen Teile der Reihe – als ein Strategiespiel bezeichnen, insofern als es als »materielle[s], regelgeleitete[s] Artefakt genau jenen Möglichkeitsraum zur Verfügung stell[t], auf den jedes strategische Denken per se angewiesen ist.«[35] Die mit jedem Teil aufwendiger animierte 2D-, mittlerweile 3D-Landschaft, die ein von großen Landmassen unterbrochenes Meeresgebiet darstellt, bietet diesen Raum, der durch strategisches Handeln den Aufbau eines zahlreiche Inseln umfassenden Handelsimperiums ermöglicht. Darüber hinaus gilt für ANNO 1800, was Tobias Winnerling schon für dessen Vorgängerspiele festgehalten hat: »Der/die Spieler/in muss durch geschickte Steuerung militärischer, wirtschaftlicher und sozialer Faktoren und Einheiten den Sieg über die gegnerische Partei, verkörpert durch einen vom Programm simulierten oder menschlichen Spieler, erringen.«[36] In ANNO 1800 beschränkt sich das militärische Handeln auf den Seekampf; alles Weitere wird dem wirtschaftlichen Wettbewerb untergeordnet.

Grundlegende Interface-Elemente beinhalten den mittigen Blick auf die Landschaft, in der konkret durch das Bauen von Gebäuden gehandelt wird

33 Vgl. Winnerling 2020, S. 232.
34 Schüler et al. 2010, S. 203.
35 Nohr/Wiemer 2008, S. 8.
36 Winnerling 2013, S. 713.

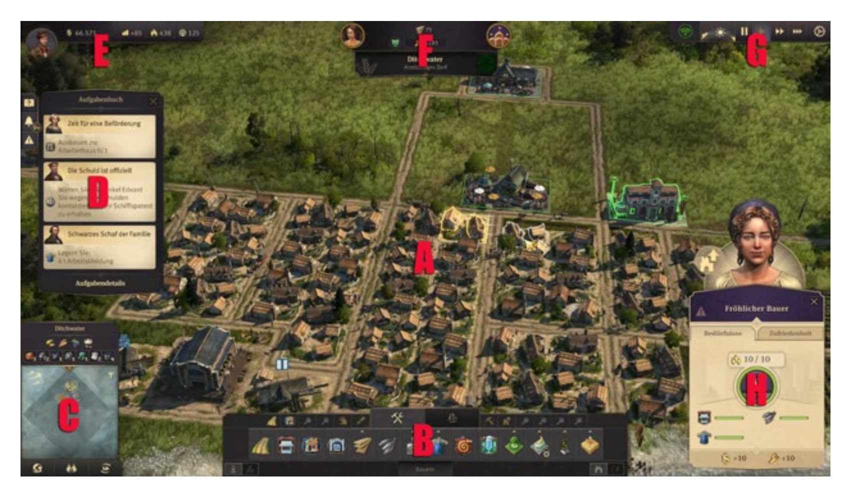


Abbildung 2: Ein Überblick über die Interface-Elemente von ANNO 1800 (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

(Abb. 2, A), eine Übersicht über die möglichen zu bauenden Gebäude am unteren Bildschirmrand (Abb. 2, B), eine weitere Karte links unten, die den kompletten möglichen Handlungsraum des Meeresgebiets mit seinen zahlreichen Inseln zeigt (Abb. 2, C), eine Übersicht über aktuell anstehende Aufgaben am linken Bildrand (Abb. 2, D) sowie links oben eine Übersicht über die eigenen Finanzen, Gewinne (oder Verluste) sowie die Gesamtzahl der Bewohner des eigenen Imperiums und über den eigenen, ebenfalls in absoluten Zahlen angegebenen Ruhm (Abb. 2, E). Am oberen Bildrand werden Informationen zur gerade betrachteten Insel ausgegeben, darunter der Name der Insel, verfügbare Rohstoffe, die höchste Bevölkerungsstufe auf der Insel, Zufriedenheit der Bewohner sowie die Attraktivität der Insel (Abb. 2, F). Rechts oben findet sich der Zugang zum Optionsmenü des Spiels sowie die Möglichkeit, das Spiel zu pausieren oder in drei Geschwindigkeitsstufen ablaufen zu lassen, ebenso wie der aktuelle Status der Verbindung mit den Online-Services (Abb. 2, G). Zuletzt öffnet sich rechts unten ein weiteres Fenster, sofern ein Gebäude der Spielwelt angeklickt wird, und gibt beispielweise – wie im vorliegenden Fall – Informationen zu den Bewohner:innen des Gebäudes preis, d.h. ob genug Waren zur Befriedigung ihrer Bedürfnisse vorliegen und ob Luxusgüter vorhanden sind, die die Zufriedenheit steigern. Außerdem wird ausgewiesen, wie viele Steuern die Bewohner:innen in diesem Gebäude zahlen und wie viel Arbeitskraft sie beisteuern (Abb. 2, H).

Das Ziel aller ANNO-Teile war und ist »die kontinuierliche Akkumulation von Kapital und permanentes Wachstum«, wie Historiker Carl Heinze es knapp

formuliert.[37] Spieler:innen offenbart sich damit »ohne Unterlass ein System sich zeitbezogen erhöhender und in gegenseitiger Abhängigkeit stehender numerischer Variablen«,[38] die es zu optimieren gilt, wie Heinze betont.[39] Er geht sogar so weit zu behaupten, dass »letztlich alle Spielinformationen und Handlungsoptionen – mithin also das gesamte Spiel – in Tabellenform gebracht werden könnten« was dann »natürlich viel über das Wesen und die Möglichkeiten der Geschichtsdarstellung in Aufbauspielen wie ANNO 1404« aussage.[40] In seiner Beschreibung dieses Sub-Genres der Strategiespiele, der Aufbauspiele bzw. Aufbaustrategiespiele, schießt Heinze hier über das Ziel hinaus. So, wie Digitale Spiele keine Texte sind, die man einfach nur ›lesen‹ müsste, um sie zu verstehen,[41] sind Digitale Spiele auch keine Datenbanken bzw. könnten erschöpfend als solche abgebildet werden. Wie die Medienwissenschaftler Rolf Nohr und Serjoscha Wiemer betonen, wird in Strategiespielen »an visuellen, ›oberflächlichen‹, symbolischen Systemen«[42] gehandelt, doch sind diese Oberflächen keinesfalls bedeutungslos und können daher nicht einfach weggelassen werden, ohne das Spiel in seinem Wesen zu verändern. Anders formuliert: Ein Handeln an den Datenbanken von ANNO 1800 wäre nicht mehr ANNO 1800. So betonen Nohr und Wiemer weiter, dass »mit den visuellen Oberflächen […] durch die Spiel-Räume zugleich eine diskursive Ebene mit aufgerufen [wird], die Ebene kultureller, sozialer, gesellschaftlicher und epistemologischer Räume als Generierung von Wissen und ›Formen‹ von Wissen.«[43] In diesem Sinne ist sogar ganz zentral, wie Spielmechanik und Oberfläche in Zusammenhang gebracht werden und wie sich aus diesem Zusammenhang Aussagen ableiten lassen. Es ist auch unwahrscheinlich – ausgehend von den weiteren Ausführungen im hier referenzierten Band von Heinze –, dass er diese Aussage tatsächlich in der von mir hier nahegelegten Schärfe verstanden wissen möchte. Dennoch ist es mir an dieser Stelle wichtig, mich einer radikal formalistischen Lesart des Digitalen

37 Heinze 2014, S. 227.

38 Ebd.

39 Ebd.

40 Ebd., S. 238.

41 Gewiss, im Sinne eines »extended poststructuralist concept« von ›Text‹, das »transcends the written word and includes all ›woven‹ units of immaterial or material signs that carry and convey meaning(s); thus, in addition to the written word, also the auditory, visual, and audiovisual media« (Freyermuth 2021, S. 17), ist es durchaus geläufig, Digitale Spiele als ›Text‹ zu bezeichnen. Es geht mir hier auch nicht darum, solch eine Bezeichnung zu diskutieren oder grundlegend in Frage zu stellen. Allerdings scheint es mir durchaus so, dass ein Verständnis Digitaler Spiele als Text und die damit oft verbundenen Betonung von dessen Zeichenhaftigkeit Gefahr läuft, atmosphärische Qualitäten des Mediums zu übersehen.

42 Nohr/Wiemer 2008, S. 16.

43 Ebd., S. 16–17.

Spiels entgegenzustellen, weil eine solche Lesart unter anderem dazu führt, die Rolle der Atmosphären in solchen Spielen zu übersehen.

Wie nun bereits betont, lässt sich ANNO dem Genre der Strategiespiele bzw. dem Sub-Genre der Aufbau(strategie)spiele zurechnen. Ich betone diese Zuordnung von ANNO zu den Strategie- bzw. Aufbauspielen, um bereits das Augenmerk auf bestimmte Spezifika dieses Genres zu legen, die für die weitere Analyse von Bedeutung sind. So spricht Historiker Stefan Baur schon 1999 mit Blick auf ANNO 1602 von einem »doppelte[n] ›Gottesstandpunkt‹«,[44] der das Spiel auszeichne.[45] »In seltsamer Umkehr dessen, was aus historischen Quellen überliefert ist, wird für den Spieler die Fülle der Informationen und Eingriffsmöglichkeiten zum eigentlich Problem, nicht deren Mangel«,[46] betont Baur, und tatsächlich sind Aufbaustrategiespiele und besonders die ANNO-Reihe dadurch gekennzeichnet, dass sie Spieler:innen vor die Herausforderung stellen, trotz gottähnlichen Überblicks über das eigene Imperium und trotz gottähnlicher Handlungsmacht über Aufbau und Wachstum des Imperiums Überblick und Kontrolle zu behalten.

Spiele mit objektivem Point of View zeichnen sich ebenfalls dadurch aus, dass sie keinen Avatar visualisieren, und auch ANNO 1800 bildet hier keine Ausnahme. Nichtsdestotrotz kann ein Alibi-Avatar in Form eines zweidimensionalen Profilbilds gewählt werden, das dann im Spielverlauf links oben angezeigt wird (Abb. 2, E). Auch die anderen Figuren, die beispielsweise in der ›Kampagne‹ auftreten, scheinen eher direkt mit den Spieler:innen als mit dem Avatar zu sprechen. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass der eigene Avatar im gesamten Spiel stumm bleibt. So kann schlussendlich davon gesprochen werden, dass dieser vollständig durch die Spieler:innen ausgefüllt wird. Nach Winnerling führt dies »zu einer Wahrnehmung der so gemachten Erfahrungen als personalisiert, als Elemente eines persönlich beeinflussbaren Prozessgeschehens und nicht als einer statischen Beschreibung, ›wie es eigentlich gewesen‹«.[47] In diesem Sinne handelt auch nicht der Avatar, sondern Spieler:innen direkt mit Hilfe des Mauszeigers in der Spielwelt und in den Spielmenüs (zur Sonderrolle des Cursors in den Avatartheorien der Game Studies siehe Kapitel B/III/3.1). So liegt gleichsam ein sehr direkter Zugang zur Spielwelt vor, wie weiterhin eine gewisse Distanz dadurch gewahrt bleibt, dass Spieler:innen wie ein nahezu allmächtiges Wesen über ihr Imperium blicken und verfügen können. In der audiovisuellen Gestaltung des Spiels wird dieses Hin und Her zwischen Distanz

44 Baur 1999, S. 89.

45 Tobias Winnerling setzt die ANNO-Reihe daher auch in Verbindung mit den sogenannten »God Games«: »[D]er/die Spieler/in beherrscht seine Einheiten wie ein (nahezu) allwissendes und allmächtiges Wesen« (2013, S. 713).

46 Ebd.

47 Ebd., S. 714.



Abbildung 3: Bauern- und Arbeiterhäuser sowie Produktionsstätten der Wurst- und Stoffverarbeitung (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

und Nähe gespiegelt, was konkret mit Blick auf die Vergangenheitsatmosphären des Spiels noch von Bedeutung sein wird.

Allerdings lassen sich noch weitere Spezifika des Aufbaustrategiespiels identifizieren, die besonders für das atmosphärische Raumerleben von Bedeutung sind. So hat Marc Bonner in seiner Auseinandersetzung mit Architekturen in Strategiespielen betont, dass diese im Sinne von Jean Baudrillards Konzeptionierung einer Klonarchitektur verstanden werden können und sich somit durch eine »Reduzierung auf ihre produktive und abwehrende Funktion« sowie auf eine »Copy-and-paste-Ästhetik« auszeichnen.[48] Auch in Anno 1800 zeigen sich diese beiden Charakteristika deutlich, denn auch wenn der jüngste Teil der Anno-Reihe durch zahlreiche unterschiedliche und teilweise höchst komplexe Produktionsketten auffällt, die mit Hilfe verschiedener Gebäude zu realisieren sind, müssen diese Gebäude in der Praxis sehr oft gebaut werden, um dem Bedarf der Bewohner:innen auf den Inseln gerecht werden zu können. So sind allein in Abbildung 3 schon zwei identische Schweinefarmen (Abb. 3, A) sowie drei identische Webereien (Abb. 3, B) zu sehen, die sich – wenn überhaupt – nur dadurch unterscheiden, dass sie unterschiedlich ausgerichtet sind. Auch die Wohnhäuser der Bauern und Arbeiter (Abb. 3, C) tauchen in großer Zahl auf, wobei Bonner betont, dass »die Entwickler diesem negativen Beigeschmack [der Copy-and-paste-Ästhetik; Anm. FZ] [versuchen] entgegenzuwirken, in-

48 Bonner 2014a, S. 243.

dem sie zum Beispiel Wohnbauten in mehreren alternativen Ausgestaltungen einfügen.«[49]

Noch etwas ist auffällig: Wie bereits mit Bezug auf Baur betont, liegt die besondere Herausforderung der ANNO-Reihe darin, im Streben nach optimierten Warenkreisläufen den Überblick über die schiere Menge an Informationen zu behalten, die auf Spieler:innen einprasselt. Um diesem Spielziel gerecht werden zu können, wird die visuelle Oberfläche des Spiels dahingehend angepasst, dass »Größenverhältnisse zwischen den Arbeitern oder Soldaten und den Bauwerken meist verzerrt [sind]«.[50] Auch Bonner betont hier den »funktionalen Grund«[51] für diese Abweichung von einer maßstabsgetreuen Darstellung von Welt: »Die Spieler/-innen müssen mit möglichst wenig Aufwand möglichst viele Bauwerke und Einheiten nutzen und überblicken können.«[52] Ebenfalls dieser funktionalen Ausrichtung des Spiels geschuldet ist die Art und Weise, wie die im Spiel platzierbaren Produktionsgebäude ihre jeweilige Funktion stark nach außen hin deutlich machen, d. h. also auf den ersten Blick erkennbar machen, ob sie dem Produktionszweig ›Bauernkleidung‹ oder dem Produktionszweig ›Wurst‹ zugehörig sind. Bonner spricht hier von einer spezifischen »Formensprache«,[53] die sich bei ANNO dadurch auszeichnet, dass die »Waffenschmiede oder die Seidenweberei Schmelzofen bzw. Webstuhl unlogischerweise nach außen verlagert, um die Spieler/-innen über ihre Aktivität zu informieren.«[54] In ANNO 1800 wehen beispielsweise die gewebten Tücher aufgespannt auf eine Leine vor der Weberei (Abb. 3, B) und machen so – ohne dass ein Anklicken des Gebäudes notwendig wäre – klar, um welchen Betrieb es sich hier handelt. Insgesamt ergibt sich so eine spezifische »Kulissenhaftigkeit«[55] der Spielarchitektur in Aufbaustrategiespielen, die ihre zentrale Funktion dadurch erfüllt, dass sie leicht zu dechiffrieren ist und über ihre spezifisch designte Fassade wirkmächtig wird. Von entscheidender Bedeutung im Kontext der Vergangenheitsatmosphären ist hier, dass sich diese spezifische Form von »Virtuelle[r] Architektur«[56] durch »Anachronismen und Mashups« auszeichnet und so »populärkulturelle Vorstellung[en] von bzw. den kollektiven Wissensbestand über historische Epochen [bedient]«.[57] Als einer der wenigen Autor:innen, die sich mit der ANNO-Reihe beschäftigt haben, stellt Bonner hier auch den Bezug zum Atmosphärischen

49 Bonner 2014a, S. 243.
50 Ebd.
51 Ebd.
52 Ebd.
53 Ebd., S. 248.
54 Ebd., S. 255.
55 Ebd., S. 244.
56 Ebd.
57 Ebd., S. 247.

her und spricht zusammenfassend davon, dass so »eine grafische Einfühlung in die historische Atmosphäre«[58] stattfindet. Und weiter: »Folglich kann von einer dichten Atmosphäre in räumlichen, wenn auch distanziert wahrgenommenen Dimensionen gesprochen werden, die aufgrund einer dramaturgischen Kontextualisierung entsteht.«[59] Hiermit betont Bonner, dass – obwohl Spieler:innen es mit einem objektiven Point of View zu tun haben – ein atmosphärenbasierter Weltkontakt hergestellt werden kann, da Spieler:innen selbst die Strukturen aufbauen, die schließlich atmosphärisch wirksam werden. Atmosphären entstehen damit also im Kontext einer *Dramaturgie des Aufbauens*.[60]

1.3 Forschungsstand II: Anno 1800 als Wirtschaftssimulation

Die Spielarchitekturen in Aufbaustrategiespielen und konkret in Anno 1800 erfüllen also atmosphärische Funktionen, wie sie gleichzeitig dabei helfen, beim Aufbau eines Wirtschaftsimperiums den Überblick zu behalten. Unabhängig vom gewählten historischen Setting zieht sich die Betonung der Optimierung von Warenwirtschaftskreisläufen durch die Anno-Reihe. Auf der offiziellen Website von Anno 1800 heißt es daher auch:

> »Das Leiten blühender Metropolen erfordert Strategien, die ständig an neue Situationen angepasst werden. Erfülle die Bedürfnisse deiner Bewohner, indem du zahlreiche Produktionsketten einrichtest, arrangiere dich mit anderen KI-Herrschern in deiner Welt und erlange Wohlstand, indem du ein profitables Netzwerk aus Handelsrouten aufbaust.«[61]

Produktion und Handel stehen damit im Zentrum der Spielerfahrung von Anno 1800. Heinze betont – allerdings noch in Bezug auf Anno 1404 –, dass »die Spielerin [am erfolgreichsten ist], die all ihre spielerischen Entscheidungen konsequent einem möglichst rationalisierten Profitstreben unterwirft« und dass deswegen »die Übernahme des rationalen Verhaltens durch die Spielerin alternativlos [ist], sofern nicht nur gespielt, sondern auch gewonnen werden soll.«[62] In der geschichtswissenschaftlichen Digitalspielforschung wurde Anno bisher vor allem im Kontext dieser auf die Spitze getriebenen Logik des Auf-

58 Bonner 2014a, S. 255.

59 Ebd., S. 245.

60 Dies schließt an Überlegungen von Daniel Vella an, der »*building*« als ein »in phenomenological terms […] setting-in-stone of a revealed mode of being« bezeichnet (2019, S. 151, Hv. i. O.).

61 Ubisoft o. D.

62 Heinze 2014, S. 227.

baustrategiespiels thematisiert und wie sich diese zu den jeweiligen historischen Settings der Titel der Reihe verhält. Heinze betont, dass die Spielmechanik von ANNO »eher der Stellung und den Handlungsprämissen eines freien kapitalistischen Unternehmens«[63] entspricht als der »dargestellten mittelalterlichen Ökonomie«[64] beispielsweise in ANNO 1404. Auch Nico Nolden hebt hervor, dass ANNO 1404 »entgegen seines Namens kein spätmittelalterliches Wirtschafts- und Gesellschaftskonzept [zeigt]«, sondern dass dem Spiel »eher ein Weltbild protestantischer Arbeitsethik nach Max Weber zugrunde[liegt]«.[65] Stefan Baur betonte ebenfalls schon 1999 vor allem den Bruch zwischen dargestelltem und spielbarem ökonomischem System, wenn er mit Bezug auf ANNO 1602 schreibt, dass es »weniger die schiere quantitative Vereinfachung des ökonomischen Modells [ist], sondern die Abwesenheit jeglicher, selbst nur spielerischer Komponenten, die unseren Vorstellungen von, und Erfahrungen mit, ökonomischen und organisatorischen Managementproblemen vielleicht nicht entsprächen, die zu einer gänzlich a-historischen Perspektive führt.«[66] ANNO scheint in diesem Sinne historische ökonomische Prozesse zu zeigen, unterwirft diese allerdings faktisch einer modernen kapitalistischen Logik. Besonders ist hier von einer »idealisierten Kapitalismusversion«[67] zu sprechen, »bei der nicht wenige Reiche von vielen Armen finanziert werden, sondern im Gegenteil der Aufstieg für nahezu alle Gesellschaftsmitglieder möglich ist.«[68] Die hier aufgeführten Perspektiven beziehen sich allerdings allesamt nicht auf ANNO 1800, weswegen hier noch eine leicht andere Gewichtung vorgenommen werden muss.

ANNO 1800 inszeniert eine Welt im Zeichen der Industrialisierung und besitzt damit dezidiert keine spätmittelalterliche Verortung mehr. Das Computerspielemagazin GameStar schreibt hierzu:

»So markiert das namensgebende Jahr 1800 auch nur den Beginn einer ANNO-Partie, die sich anschließend über das gesamte 19. Jahrhundert erstreckt. Wir erleben den Wechsel von kleinen Manufakturen zu industriellen Großbetrieben, die damit einhergehende Landflucht, das Aufkommen der Arbeiterbewegung, Kolonialhandel und den Imperialismus.«[69]

> Eigentlich ist der Titel ANNO 1800 sogar irreführend, weil – wie Creative Director Dirk Riegert zugibt – das »middle-to-late 19th century« im Spiel aufgegriffen wird und die Jahreszahl nur gewählt wurde, um der Tradition

63 Heinze 2014, S. 229.
64 Ebd.
65 Nolden 2019, S. 174.
66 Baur 1999, S. 87; Vgl. auch Winnerling 2020, S. 222.
67 Heinze 2014, S. 234.
68 Ebd.
69 Klinge 2017a.

> der Reihe gerecht zu werden.[70] So ›muss‹ jede Jahreszahl eines Anno-Titels die Quersumme neun ergeben, was Riegert selbst als »Game developer superstition« bezeichnet.[71]

Auf der offiziellen Website von Anno 1800 wird nun verlautbart: »Führe die Industrielle Revolution an!«[72] In Bezug auf die Spielmechanik bleibt sich Anno 1800 dabei treu, bietet – wie schon Anno 1404 – »die Utopie eines Wirtschaftsraums, der unbegrenzten Aufstieg und maximalen Gewinn erlaubt, dabei aber ohne die ökonomische Komplexität der Moderne auskommt«,[73] bringt mit seiner neuzeitlichen Verortung allerdings am ehesten seine kapitalistische Spielmechanik und das gewählte Setting in Einklang. Man könnte auch sagen: Die spielmechanisch traditionsreiche Anno-Reihe findet mit Anno 1800 zu sich selbst.[74] Andere Marktteilnehmer sind hier andere Nationen, mit denen man um die Inseln und deren wertvolle Rohstoffe konkurriert. Wie der Sozial- und Wirtschaftshistoriker Eric Hobsbawm betont: »The Age of Empire […] was essentially an age of state rivalry«,[75] und Anno inszeniert diese Rivalität gewissenhaft als ökonomischen Wettkampf. Allerdings hebt Hobsbawm auch hervor: »Nevertheless it is quite undeniable that the pressure of capital in search of more profitable investment, as of production in search of markets, contributed to policies of expansion – including colonial conquest.«[76] Und tatsächlich ist auch koloniale Expansion seit jeher ein Kern der Spielmechanik der Anno-Reihe, drängt sich nun aber ganz besonders bei Anno 1800 auf. Allerdings wurden, wie Winnerling jüngst kritisiert hat, diese kolonialen Implikationen der Spielmechanik von Anno bisher von der geschichtswissenschaftlichen Digitalspielforschung sträflich vernachlässigt.

Im Angesicht der zumeist implizit in Digitalen Spielen mitschwingenden Geschichtsbilder – auf Ebene der Spielmechanik, aber, wie ich zeigen werde, auch auf Ebene der Vergangenheitsatmosphären – stellt Winnerling die Frage, welche der Konzeptionen von Geschichte im Fokus der Aufmerksamkeit einer akademischen Geschichtswissenschaft stehen sollten.[77] Stefan Baur betrachtete schon 1999 Anno 1602 vor allem als ökonomische Simulation, weil Anno 1602 den Eindruck erweckte, genau das – und nichts anderes – zu sein. Auch Anno 1800 folgt diesem Beispiel, wenn es Spieler:innen auffordert, die indus-

70 Riegert 2021, S. 20.
71 Ebd.
72 Ubisoft o. D.
73 Heinze 2014, S. 249–250.
74 Vgl. Zimmermann 2021b; Stiftung Digitale Spielekultur 2021.
75 Hobsbawm 1989, S. 51.
76 Ebd., S. 45.
77 Vgl. Winnerling 2020, S. 223.

trielle Revolution anzuführen.[78] Doch, wieder mit Blick auf ANNO 1602: »What the game did not claim was to be a colonialism simulation, although it very blatantly was, and consequently it succeeded in not being analyzed and criticized as such in 1999.«[79] In diesem Sinne ist es ANNO seit Entstehung der Reihe gelungen, einen ökonomischen Fokus vorzugeben und sich – zumindest von akademischer Seite – vor Kritik an seiner kolonialistischen Spielmechanik zu immunisieren. Hierfür spricht nicht zuletzt, dass es meines Wissens außer dem 2020 von Tobias Winnerling veröffentlichten Beitrag mit dem klingenden Titel »How to get away with Colonialism« keine einzige wissenschaftliche Veröffentlichung gibt, die sich dezidiert damit auseinandersetzt, wie die ANNO-Reihe in ihrem Streben nach Expansion, Besiedlung und Nutzbarmachung von (scheinbar) unbewohntem Land koloniale Praktiken zu Spielmechaniken gemacht hat.[80] Dabei gibt es durchaus Bemühungen der Game Studies, sich mit in Digitalen Spielen tradierten kolonialistischen Praktiken auseinanderzusetzen. Doch oft, wie Medienwissenschaftler Jacob Euteneuer zu bedenken gibt, wirken diese »ideological systems […] behind the scenes and do not inform the game's central aspects«,[81] in dem Sinne, dass die zentrale Spielmechanik zumindest nicht auf den ersten Blick in einem direkten Zusammenhang mit kolonialistischen Praktiken zu stehen scheint. Was Euteneuer hier für das Mobile-Game CLASH OF CLANS[82] feststellt, gilt auch für die ANNO-Reihe und speziell für ANNO 1800. Es scheint auf den ersten Blick kaum problematisch, ein paar Bauernhäuser zu errichten, Produktionsketten aufzubauen und durch Optimierung von Waren-

78 Im weiteren Verlauf der Arbeit nutze ich sowohl die Begriffe ›Industrialisierung‹ wie ›Industrielle Revolution‹, während in den Beiträgen der Entwickler:innen und Spieler:innen vor allem letzter Begriff verwendet wird. Ich verstehe ›Industrialisierung‹ bzw. ›Industrielle Revolution‹ dabei als »Übergang von der vorindustriellen Handarbeit zur mechanisierten, fabrikmäßigen, arbeitsteiligen und kapitalintensiven Produktion« (Hein 2016, S. 57–58) im 19. Jahrhundert. Im Kontext dieser Untersuchung halte ich eine weitere Ausdifferenzierung dieser Begriffe nicht für zielführend, da ich davon ausgehe, dass hier, d. h. vor allem in der verbreiteten, alltagssprachlichen Nutzung, mit beiden Begriffen im Kern dasselbe Phänomen gemeint ist. Gleichzeitig halte ich es mit Peter N. Stearns, der betont, dass »there is no need to discard the term *revolution*« (2018, S. 10), auch wenn sich diese räumlich und zeitlich je spezifisch nachweisbaren Industriellen Revolutionen als »uneven, slow, and particular, with no one case quite like the next« erweisen (ebd.). ›Revolution‹ betont hier weniger das zeitlich Abrupte als vielmehr das technologisch Fundamentale des Wandels.

79 Winnerling 2020, S. 222.

80 Ein Einschub aus Transparenzerwägungen: Der Beitrag von Tobias Winnerling ist in einem Sammelband erschienen, den ich zusammen mit Martin Lorber herausgegeben habe.

81 Euteneuer 2018, S. 16.

82 Supercell/Supercell 2012.

kreisläufen immer größere Gewinne zu erzielen. Da sich Anno 1800 nun allerdings auch mit seinem Setting in ein Jahrhundert begeben hat, das auch in einem populären Geschichtsverständnis mit europäischer Kolonialexpansion verbunden ist, gelang es Ubisoft Mainz nicht mehr derart problemlos, eine ökonomieorientierte Lesart nahezulegen.

1.4 Forschungsstand III: Anno 1800 als Kolonialismussimulator

Entzündet hatte sich die Debatte um die Darstellungen von Kolonialismus in Anno 1800 bereits vor der Veröffentlichung des Spiels unter anderem an einem Blogbeitrag des Journalisten Dominik Schott mit dem Titel »Historisch, wo es gefällt: Wie Anno 1800 die Geschichte umdeutet«.[83] Schott wirft den Entwickler:innen des Spiels eine »[i]nhaltlich falsche Feel-Good-Programmatik und Etikettenschwindel«[84] vor. Hierbei geht es um die Aussparung der historischen Realität der Sklaverei in Anno 1800. Schott schreibt:

»Wenn Dirk Riegert [Creative Director Anno 1800; Anm. FZ] und sein Team von Blue Byte und Ubisoft daraus aber die Konsequenz ziehen, Sklavenhandel in ihrer Spielwelt weitestgehend zu verschweigen, dann ist das kein sorgsamer, ethisch verantwortungsbewusster Umgang – sondern eine verantwortungslose Umdeutung der Geschichte, die Kritik verdient.«[85]

Schott hat durchaus Recht damit, dass es sich Ubisoft sehr leicht damit macht, Sklaverei zum größten Teil auszublenden, doch insgesamt greift seine Kritik zu kurz, weil er Anno 1800 als isolierte Einheit betrachtet und nicht in die lange spielmechanische Tradition der Reihe einordnet.

Dass sich eine solche Diskussion über die Darstellung oder Nicht-Darstellung von Sklaverei im Kontext von Anno 1800 besonders aufdrängt, liegt nicht zuletzt daran, dass es in Anno 1800 möglich ist, neben der ›Alten Welt‹, d. h. fiktive europäische Inselgruppen, die ›Neuen Welt‹, d. h. fiktive südamerikanische Inselgruppen, zu besiedeln. Die offizielle Website spricht hier euphemistisch davon, »einen exotischen neuen Kontinent [zu] besiedeln«.[86] Grundsätzlich geht es hierbei darum, Rohstoffe anzubauen bzw. Waren herzustellen, die in der ›Alten Welt‹ zur Bedürfnisbefriedigung oder als Luxusgüter gefordert werden. Nur so können die Bewohner:innen der ›Alten Welt‹ schließlich von Bauern über

83 Schott 2018.
84 Ebd.
85 Ebd.
86 Ubisoft o. D.

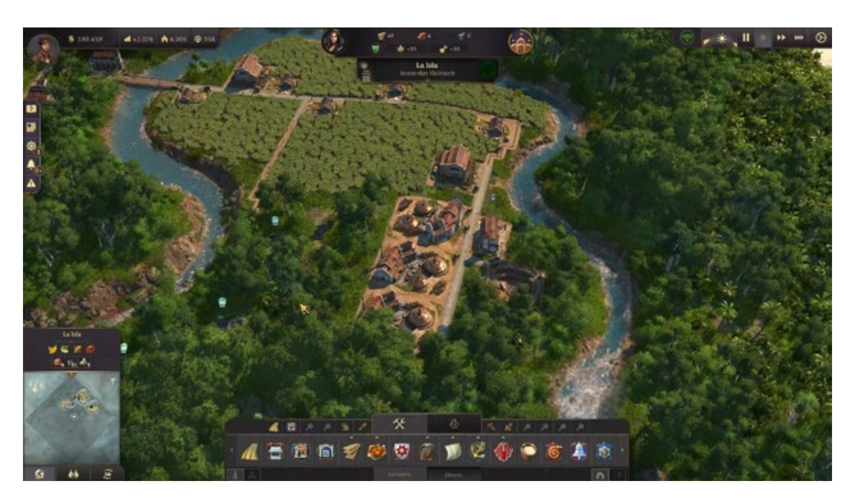


Abbildung 4: Zuckerrohrplantagen und Rumbrennereien in der ›Neuen Welt‹ (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

Arbeiter und Handwerker bis hin zu Ingenieuren und Investoren aufsteigen.[87],[88] In Abbildung 4 lässt sich beispielsweise sehen, wie auf ausufernden Zuckerrohrplantagen der Rohstoff gewonnen wird, der dann in den Rumbrennereien verarbeitet und schließlich als Luxusgut Rum in die ›Alte Welt‹ verschifft wird – ein Mechanismus, der grundlegend schon in ANNO 1602 auftaucht: ohne Rum keine zufriedenen Bewohner:innen.

87 In diesem Sinne bildet ANNO 1800 durchaus ab, dass »[f]rom world trade, supplemented by an increasingly commercial domestic economy, Europeans developed a growing middle class (from which most of the new industrialists would emerge) and a taste for pleasurable goods that would feed the expanding consumer markets« (Stearns 2018, S. 46), entwickelt hierzu allerdings zu keinem Zeitpunkt eine kritische Haltung.

88 An dieser Stelle sei eine Randnotiz zur Geschlechterverteilung unter den Bevölkerungsstufen erlaubt: Für jede Bevölkerungsstufe steht im Spiel nur ein Porträt zur Verfügung, das bei jedem Haus und jeder Produktionsstätte visualisiert wird. Das bedeutet auch, dass Spieler:innen im Spiel auf dieser Ebene nur mit Bäuerinnen, Arbeitern, Handwerkern, Ingenieurinnen und Investoren konfrontiert werden. Im Kontext der Feedback-Einheiten (siehe unten) werden allerdings sowohl Männer wie auch Frauen visualisiert, unabhängig von der Bevölkerungsstufe. Dass mit den Bäuerinnen und Ingenieurinnen zwei Bevölkerungsstufen in der ›Alten Welt‹ als Frauen visualisiert werden, stellt eine Änderung im Vergleich zum letzten, in einem historischen Setting angesiedelten Teil der Reihe, ANNO 1404, dar. Hier waren Bauern, Bürger, Patrizier, Adelige und Bettler noch ausschließlich als Männer visualisiert. Ich werde im Folgenden von Bauern, Arbeitern, Handwerkern, Ingenieuren und Investoren sprechen, d.h. die männlich gegenderte Form verwenden, weil diese den Bezeichnungen im Spiel entspricht.

Wie Neuzeithistoriker Wolfgang Reinhard betont, war bei der Zuckerrohrproduktion »der Bedarf an Arbeitern vor allem zur Erntezeit sehr hoch«, der mit der indigenen Bevölkerung der südamerikanischen Kolonien nicht gedeckt werden konnte.[89] »Die Lösung bestand im großmaßstäblichen Import afrikanischer Sklaven, die sowohl an das Klima wie an die Feldarbeit gewöhnt waren«, so Reinhard.[90] Diese historische Realität der Sklaverei, die es »bis zur großen Abolitionsbewegung des 19. Jahrhunderts in allen frühneuzeitlichen Imperien [gab]«,[91] blendet Anno 1800 tatsächlich aus. Die Plantage wird hier von der indigenen Landbevölkerung, den ›Jornaleros‹, bearbeitet und das Zuckerrohr von diesen dann schließlich zu Rum gebrannt. Diese ›Jornaleros‹ arbeiten, zumindest gibt das Spiel keine anderweitigen Signale, alle absolut freiwillig auf den Plantagen und für ihre Kolonialherren – wobei Letztere nie explizit als solche benannt werden bzw. nicht einmal als Teil der Inselbevölkerung visualisiert werden. In diesem Sinne lässt sich durchaus fragen, ob die Ausblendung der Sklaverei zu einer Normalisierung kolonialistischer Praktiken beitragen könnte. Die Frage der Medienwirkung in dieser Hinsicht ist, wie Winnerling betont, »a thorny issue still under discussion«,[92] weswegen Vorsicht geboten ist, keine vorschnellen Schlüsse über mögliche Gefahren zu ziehen, die von einer solchen Darstellung ausgehen könnten. Dennoch steht die Frage im Raum, ob hier in letzter Konsequenz ein Fall von »kolonialer Amnesie«[93] vorliegen könnte. Gemeint ist »hier nicht die Ausschaltung von Wissen, sondern von Erinnerung. Wissen ist zwar vorhanden, wird aber weder thematisiert noch spielt es für die Gegenwartsbeschreibung eine Rolle. Diese Nicht-Thematisierung kann als Verdrängung ebenso wie als Nachlässigkeit verstanden werden.«[94] Hierzu mehr in Kapitel D/I/3.6.

Doch, wie bereits erwähnt, greift eine allzu enge Fokussierung auf Anno 1800 bei der Diskussion dieser Frage zu kurz, denn die Anno-Reihe muss als Ganzes im Kontext ihrer kolonialistischen Spielmechanik betrachtet werden, auch wenn sich in anderen Anno-Teilen dieser Kontext nicht derart stark über das Setting aufdrängt. Erst einmal lässt sich sagen, dass Anno keinesfalls damit allein ist, kolonialistische bzw. imperialistische Praktiken spielerisch umzusetzen.[95] Zahlreiche (Aufbau-)Strategiespiele basieren auf »production-based

89 Reinhard 2008, S. 91.

90 Ebd.

91 Osterhammel/Jansen 2017, S. 81.

92 Winnerling 2020, S. 223.

93 Kössler/Melber 2018, S. 2.

94 Ebd.

95 Kolonialismus wird im weiteren Verlauf der Arbeit als »Spezialfall« (Osterhammel/Jansen 2017, S. 27) von Imperialismus verstanden. Imperialismus wird wiederum als Sammelbegriff verwendet, »unter dem alle Kräfte und Aktivitäten zusammengefasst werden, die zum Aufbau und zur Erhaltung solch transkolonialer Imperien beitrugen« (Ebd., S. 26–27).

capitalist econom[ies]« und generieren durch »resource-hungry geopolitics« die binäre Unterscheidung zwischen Zentrum und Peripherie,[96] wie Kultur- und Medienwissenschaftler Souvik Mukherjee in »Empire Plays Back« zeigt. Mukherjee ergänzt: »Naturally, the peripheral spaces exist to supply the center«[97] und damit ist eine zentrale Denkstruktur des Kolonialismus in Spielmechaniken überführt, nämlich der »Wille, «periphere» Gesellschaften den «Metropolen» dienstbar zu machen.«[98] Wenn man nun, wie Historiker David Ludden es vorschlägt, »empire […] not as a kind of structure with prime exemplars at all, but rather as a process of adaptive transformation«[99] versteht, so könnte man argumentieren, dass zahlreiche (Aufbau-)Strategiespiele – darunter eben auch Anno – »imperial dynamics of power and authority«[100] zu Spielmechaniken gemacht haben. Mukherjee spricht hier von den »many different ways in which one can (re)play the logic of empire.«[101] Kulturwissenschaftlerin Sabine Harrer wiederum bezeichnet eine solche »casual reproduction of what seems natural« und damit die Art und Weise wie »game design reproduces and appropriates colonial tropes by default« als »Casual Empire«.[102] Besonders interessant ist hier, wie sie »empire as part of a soapbox decoration«[103] in Digitalen Spielen beschreibt und damit auch die Frage aufwirft, inwiefern Vergangenheitsatmosphären selbst Teil einer solchen Seifenkistendekoration sein könnten in Anno 1800. Jedenfalls zeigt sich, dass imperialistisches und kolonialistisches Handeln besonders in Digitalen (Aufbau-)Strategiespielreihen wie Civilization oder Victoria[104] gang und gäbe sind und die Anno-Reihe daher nicht als Einzelfall, sondern eher als kaum betrachteter Sonderfall zu behandeln ist, der sich in die hier beschriebene (Aufbau-)Strategiespieltradition einbettet.

So betonte Winnerling jüngst, dass Anno seit dem ersten Teil von 1998 das apologetische Kolonialnarrativ einer ›Terra Nullius‹ bediene:

> »The islands which are up for grabs are always staged as virgin lands, uninhabited, only waiting for a colonizer to wake them from their sleep and transform them into thriving commercial centers – which in turn justifies labelling the game as a foremost economic simulation.«[105]

96 Mukherjee 2017, S. 35.
97 Ebd., S. 35.
98 Osterhammel/Jansen 2017, S. 19.
99 Ludden 2016, S. 133.
100 Ebd.
101 Mukherjee 2017, S. 49.
102 Harrer 2018, S. 6.
103 Ebd., S. 16.
104 Paradox Entertainment/Paradox Entertainment 2003–2022.
105 Winnerling 2020, S. 226.

Zentral ist hierbei, dass jedwede Besiedelung der Inseln – egal ob in der ›Alten Welt‹ oder in der ›Neuen Welt‹ – grundsätzlich damit gerechtfertigt wird, dass die dort vorhandenen Rohstoffe, beispielsweise Zink oder Gold, oder Bodenfruchtbarkeiten, beispielsweise zum Anbau von Hopfen oder Tabak, brach liegen würden ohne die Intervention der Spieler:innen. Und tatsächlich werden die Inseln der ANNO-Reihe sowie speziell von ANNO 1800 als unbewohnt dargestellt – eine Ausnahme bildet der Ende 2020 erschienene DLC »Land der Löwen«, den ich im weiteren Verlauf dieses Kapitels noch genauer in den Blick nehmen werde. In diesem Sinne wird von Spieler:innen durch die Besiedelung der Insel eine »großmaßstäbliche In-Wert-Setzung (»mise en valeur«)« durchgeführt,[106] wie es in der »Sprache der Kolonialpolitik«[107] genannt wurde. Euteneuer identifiziert diese »justification of indigenous dispossession«[108] auch in seiner Analyse von CLASH OF CLANS: »the land and its resources belong to those who seek to improve it.«[109] Da die Rohstoffe, die diese Inseln zur Verfügung stellen, für ein erfolgreiches Spielen von ANNO benötigt werden, bleibt Spieler:innen gar nichts anderes übrig, als »zum Wohle der eigenen Bevölkerung«[110] diese Akte der Kolonisierung durchzuführen. Wie Winnerling festhält: »[C]olonization is portrayed as the only viable option. Players can choose to not follow this line of action only if they are willing to lose the game.«[111] Und ja, wenn Euteneuer für CLASH OF CLANS feststellt, dass die Maxime »colonize or die« ist,[112] dann ließe sich für ANNO analog hierzu die Maxime ›colonize or stagnate‹ bestimmen – und Stagnation bedeutet in der Welt von ANNO, das Spiel zu verlieren.

Eine solche kritische Einordnung ist allerdings mit der bereits beschriebenen Tatsache konfrontiert, dass die zu besiedelnden Inseln ursprünglich als unbewohnt dargestellt werden – wenn sie nicht zuvor schon von anderen Nationen in Form von computergesteuerten Kontrahenten ›weggeschnappt‹ wurden. Die Behauptung, hier würde eine indigene Bevölkerung kolonisiert und enteignet, scheint – zumindest auf den ersten Blick – falsch. Vielmehr ließe sich davon sprechen, dass die ANNO-Reihe eine Form von Siedlungskolonialismus inszeniert, die ohne jeden Kontakt mit einer vermeintlich indigenen Bevölkerung auskommt. Siedlungskolonien waren, so schreibt Historiker Jürgen Zimmerer, »durch den massenhaften Zuzug europäischer Einwanderer geprägt, die nicht nur die obersten Spitzen der Verwaltung, des Militärs und der Wirtschaft stellten, sondern sich das Land selbst aneigneten und bewirtschafteten, wenn auch

106 Reinhard 2008, S. 91.
107 Ebd.
108 Euteneuer 2018, S. 9.
109 Ebd.
110 Hennig 2019.
111 Winnerling 2020, S. 227.
112 Euteneuer 2018, S. 10.

oft unter Ausnutzung und Ausbeutung indigener Arbeitskraft oder eingeführter Sklaven.«[113] Zumindest für die Besiedlung der Inseln in der ›Alten Welt‹ von Anno 1800 lässt sich von einem solchen Siedlungskolonialismus sprechen, der tatsächlich ohne jeden Kontakt mit möglichen, aber nie dargestellten vorigen Bewohner:innen der Inseln auskommt. Die Bauern, Arbeiter, Handwerker, Ingenieure und Investoren (Abb. 5–9) – eine durchweg weiße Bevölkerung –, die die ›Hauptinsel‹ des eigenen Kolonialreiches bevölkern, tauchen auch auf neu besiedelten Inseln in der ›Alten Welt‹ auf.

In diesem Sinne liegt hier eine Siedlungskolonisation vor, der sich daran erfreuen kann, dass die besiedelten Inseln offenbar tatsächlich unbewohnt sind. Man könnte hier von »Kolonien ohne Kolonialismus« sprechen,[114] die »den Zeitgenossen […] als europäische «Pflanzstaaten» in «leerem» Land [erschienen]«.[115] Anno 1800 macht diese »Grenzfälle der Nicht-Kongruenz«[116] zwischen Kolonien und Kolonialismus in der ›Alten Welt‹ zum Regelfall.

Komplizierter wird die Situation in der ›Neuen Welt‹ der Spiels. Auch hier werden die zu besiedelnden Inseln als unbewohnt dargestellt. Allerdings begrüßen Spieler:innen nach der Besiedlung der Insel aus dem Bewohnermenü keine der obigen Bevölkerungsgruppen, sondern die nicht-weißen Gruppen der Jornaleros (Abb. 10) und der Obrera[117] (Abb. 11).

Woher sind sie gekommen? Auf den Schiffen der weißen Kolonialisten dürften sie nicht mitgereist sein, was den einzigen Schluss zulässt, dass sie sich schon – nicht visualisiert – auf der zu besiedelnden Insel befunden haben müssen. Anno 1800 legt damit eine diffuse Mischung aus Siedlungs- und Beherrschungskolonialismus vor. Von einer Siedlungskolonie könnte in dem Sinne gesprochen werden, dass paradoxerweise eine anscheinend unbewohnte Insel auf Geheiß eines Kolonialstaates besiedelt wird, allerdings von einer indigenen Bevölkerung, die zuvor nicht existiert zu haben scheint. In diesem Sinne scheint die Insel nach der Besiedlung der indigenen Bevölkerung zu gehören – ein Kolonialherr, der die Insel verwaltet, wird zu keinem Zeitpunkt visualisiert –, doch

113 Zimmerer 2012, S. 12.
114 Osterhammel/Jansen 2017, S. 20.
115 Ebd.
116 Ebd.
117 Hier sei noch eine Randnotiz zu den Porträts der Bevölkerungsstufen eingeworfen: Alle Porträts fallen durch idealisierte Darstellungen auf. Anders formuliert: Die Bewohner:innen, mit denen Spieler:innen über diese Porträts direkt interagieren, zeigen sich als besonders schön, offenbar gesund und gutgenährt. Auch scheint sich ein deutlicher Eurozentrismus in diesen Darstellung bahnzubrechen. Selbst die Obrera, um ein Beispiel zu nennen, zeichnet sich nur durch eine leicht dunklere Hautfarbe als die Bevölkerungsstufen in der ›Alten Welt‹ aus. Sie scheint eher einer stark stereotypisierten, europäischen Vorstellung einer ›exotischen Schönheit‹ zu entsprechen als eine realhistorische Gesellschaftsgruppe abbilden zu wollen.

gleichzeitig treffen Spieler:innen alle Entscheidungen über den Ausbau der Insel wie auch dessen Bevölkerung Steuern zahlen und Rohstoffe für die ›Alte Welt‹ produzieren muss. Damit hätten wir es hier also eher mit einer Beherrschungskolonie zu tun, die »[a]ngelegt zur wirtschaftlichen Ausbeutung von Ressourcen, zur Abschöpfung von Steuerleistung oder als Absatzmarkt für eigene Güter […] meist durch eine sehr kleine Zahl europäischer Beamter und Militärs verwaltet [wurde].«[118] Das Verhältnis zwischen Kolonisierenden und Kolonisierten bleibt dauerhaft unscharf, die Frage, ob eine indigene Bevölkerung zuvor auf der Insel lebte, bleibt offen; ob hier also Besiedelung oder Beherrschung stattfindet, ist nicht abschließend aufzulösen. So sagt ANNO 1800 viel über die in der Spielmechanik verankerte Praktik der Kolonisierung, indem es wenig bis nichts sagt. Was tradiert wird, ist eine »Utopie des politikfreien Verwaltens«,[119] denn es scheint so, als würden Spieler:innen hier nur eine Infrastruktur aufbauen, die es der indigenen Bevölkerung ermöglicht, endlich die Rohstoffe auf ihrer Insel zu bergen, die sie dann – bereitwillig – in die ›Alte Welt‹ verschiffen lassen. Konsequent wird die Handlungsmacht der Kolonisierenden überhöht, wie Winnerling,[120] aber auch schon Baur[121] betont haben, »in depicting them as much more powerful and efficient than they ever were«,[122] um den Anforderungen des Genres der Aufbaustrategiespiele gerecht zu werden. Dabei »kennzeichnet ein fortwährender Kampf aller Beteiligten um Aktionsmöglichkeiten die koloniale Situation«[123]; eine Realität, die in ANNO nicht abgebildet wird – mit Ausnahme des DLCs »Land der Löwen«.

Denn innerhalb der ANNO-Reihe hat hier tatsächlich bereits ein Wandel stattgefunden: Wie Stefan Baur für ANNO 1602 festhält, gibt es dort die Möglichkeit, ein »Eingeborenendorf«[124] zu zerstören. Die Folge: Spieler:innen werden »in malerischer Videosequenz vom ›Medizinmann‹ verflucht und prompt mit einer Dürre bestraft.«[125] Auch Winnerling geht hierauf ein und betont, dass »most of the time this hardly presents a serious obstacle to what constitutes – in dry historical terms – a genocidal action.«[126] In jüngeren Teilen der Serie hat man sich dann dagegen entschieden, eine solche Interaktion mit indigener Bevölkerung zu ermöglichen. Wie auch schon in ANNO 1404, in der der ›Orient‹ besiedelt werden kann, wählt ANNO 1800 den Weg, die indigene Bevölkerung

118 Zimmerer 2012, S. 11.
119 Osterhammel/Jansen, S. 116.
120 Vgl. Winnerling 2020, S. 229.
121 Vgl. Baur 1999, S. 87.
122 Winnerling 2020, S. 229.
123 Osterhammel/Jansen 2017, S. 31.
124 Baur 1999, S. 86.
125 Ebd.
126 Winnerling 2020, S. 228.



Abbildung 5: Die Bauern in ANNO 1800 (Quelle: E21a)



Abbildung 6: Die Arbeiter in ANNO 1800 (Quelle: E22a)



Abbildung 7: Die Handwerker in ANNO 1800 (Quelle: E24a)



Abbildung 8: Die Ingenieure in ANNO 1800 (Quelle: E29a)



Abbildung 9: Die Investoren in ANNO 1800 (Quelle: E32a)

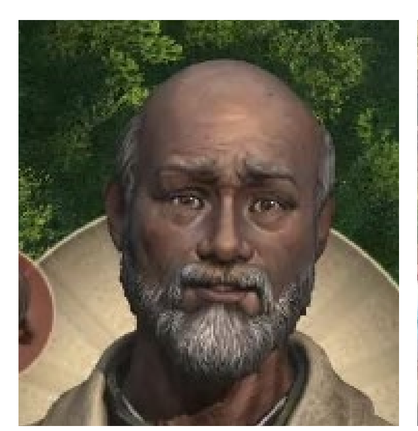




Abbildung 10: Ein Jornalero in ANNO 1800 (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet) • **Abbildung 11:** Eine Obrera in ANNO 1800 (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)




Abbildung 12: Ein Hirte in ANNO 1800 (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet) • **Abbildung 13:** Eine Älteste in ANNO 1800 (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

vielmehr zu einem organischen Teil der Gesamtbevölkerung des Imperiums zu machen – ohne jegliche Reibungen. Auch im genannten DLC »Land der Löwen« wird dieser Weg weiterverfolgt. Hier können Spieler:innen das fiktive ostafrikanische Land ›Enbesa‹ besiedeln – auf Geheiß und ausdrücklichen Wunsch des dortigen Herrschers Ketema – und lenken dann die Geschicke von »Hirten« (Abb. 12) und »Ältesten« (Abb. 13), die auftauchen, nachdem Spieler:innen ein Kontor auf der Insel gebaut haben.

Allerdings: Dadurch, dass der Kaiserpalast des Herrschers Ketema auf der Hauptinsel im »Land der Löwen« visualisiert wird und Spieler:innen um diesen Palast herum das Dorf errichten, wird zumindest die Existenz einer indigenen Bevölkerung nicht mehr ausgeblendet. Vielmehr wird klar, dass hier ein irgendwie gearteter Austausch zwischen Kolonisierenden und Kolonisierten stattfindet. Es existiert in diesem Sinne eine andere Partei, die die Interessen der Kolonisierten vertritt, was ihnen und ihren Belangen zumindest eine Stimme gibt. Da die Bevölkerung der Inseln in ›Enbesa‹ allerdings ebenfalls Steuern an das Imperium entrichten und Spieler:innen frei über die an- und abgebauten Rohstoffe verfügen können, muss hier schlussendlich dennoch von einer Beherrschungskolonie gesprochen werden.

Ein interessantes Detail ist an dieser Stelle noch hervorzuheben: Obwohl wir in unserem Inselimperium, das sich über die ›Alte Welt‹, die ›Neue Welt‹, ›Enbesa‹ und sogar die Arktis erstrecken kann, von jeder Insel Steuern eintreiben, müssen wir selbst auch ›Königliche Steuern‹ zahlen, wenn wir eine gewisse Anzahl an Bewohnern der jeweiligen Bevölkerungsstufe erreicht haben. Diese Steuern werden offenkundig an die englische Krone – und nie an eine andere Nation, völlig unabhängig von der Wahl des eigenen Avatar-Profilbildes – ent-

richtet. ›Die Königin‹ wird allerdings nur in der Kampagne des Spiels aktiv und tritt sonst bestenfalls sporadisch als handelnde Partei auf. Es bleibt bei Andeutungen; die Königin wird nie genauer benannt und auch die Verbindung zum historischen Großbritannien müssen Spieler:innen selbst ziehen.[127] Großbritannien ist in diesem Sinne nicht mehr als ein populärgeschichtlich wohl verankerter Stellvertreter für ›das Imperium per se‹,[128] was allerdings durchaus einiges aussagt über die Rolle der Spieler:innen als verlängerter Arm, als Bürokrat und Koordinator der kolonialen Bestrebungen dieses Imperiums in der Spielwelt. Konkrete Auswirkungen – außer finanzielle Einbußen durch die Steuerabgaben – hat dieses Zugehörigkeitsverhältnis nicht: Das aufgebaute Inselimperium bleibt das Imperium der Spieler:innen.

Der Kolonialismus von ANNO 1800 bzw. der ANNO-Reihe insgesamt hat – so könnte man zusammenfassen – keine historische Entsprechung. Er ist (zumindest bisher) untrennbar mit der Spielmechanik verzahnt, ist in seiner Diffusität allerdings als ahistorisch zu bezeichnen. Schon mit Blick auf ANNO 1602 schließt Baur daher: »Historie, so könnte man überspitzt sagen, findet nicht statt«.[129] Konsequenterweise schreibt Winnerling daher: »[T]he games of the ANNO series are historical dissimulation engines which obscure the harsh historical realities they stage by turning them into bright, shiny, polished, well-working colonial fantasies without ever admitting to do so.«[130] Eine derart vehemente, doch wohlargumentierte Kritik wirft die Frage danach auf, wie ANNO mit seiner kolonialen Spielmechanik umgehen könnte, um die Realität des Kolonialismus nicht weiterhin auszublenden – eine Frage, die in Kapitel D/I/3.6 erneut aufgegriffen werden wird.

1.5 Forschungsstand IV: Glaubwürdigkeit und Gefühl – Strandurlaub in der Welt von ANNO

Dass die ANNO-Reihe gekennzeichnet ist durch ein besonderes Verhältnis zu den Atmosphären, die sie anbietet, haben auch schon andere der wenigen Autor:innen erkannt, die sich mit der Reihe beschäftigt haben – ohne allerdings über eine alltagssprachliche Verwendung des Atmosphärenbegriffs hinauszuge-

127 Wie Angela Schwarz hierzu festhält: »The allusion to the historic Queen Victoria in the early years of her reign is nevertheless evident for those who know that she ascended the throne as a young woman lacking the proper education for her role as monarch, facts that are widely known through other popular representations« (Schwarz 2020b, S. 125). »Die Königin« changiert somit zwischen Parodie und Parallele, unerfahren, zumeist arrogant, aber dann doch realhistorisch zu verorten.

128 Siehe hierzu auch Schwarz 2020b, S. 125.

129 Baur 1999, S. 91.

130 Winnerling 2020, S. 232.

langen. Angela Schwarz, die in ihrem 2014 erschienenen Beitrag Anno 1404 thematisiert, spricht hier von »gefühlte[r] Geschichte«, bei der es darum geht, »mit den Bildern des Computerspiels eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen.«[131] Bezüglich der Erzeugenden dieser Atmosphären, die im Beitrag gleichbedeutend mit »Aura« und »Gefühl« verwendet werden,[132] hebt Schwarz vor allem auf die visuelle, d. h. grafische Ebene von Anno 1404 ab und spricht gar von einem »Primat des Visuellen« in »Historienspiele[n]«.[133] In der Betrachtung des »Orients« von Anno 1404 nennt sie »wiederkehrende Stilelemente wie die Form der Bögen, der Zinnen, der Ornamente oder die Kuppeln auf den Dächern, die Farbe des Steins und die Palmen«, die »in ihrer Umgebung aus westlicher Sicht als ›orientalisch‹ zu identifizieren [sind]«.[134] Wie ich in der folgenden Analyse zeigen werde, greift ihre Fokussierung auf die visuelle Ebene von Anno 1404 zu kurz, da sie so viel subtilere Erzeugende – vor allem auf der Ebene des Audio Designs – übersieht bzw. überhört. Entscheidend ist allerdings, dass – wie Schwarz betont – die in Spielen der Anno-Reihe verwendeten visuellen Elemente »bestimmte Bilder in den Köpfen der Spieler:innen ab[rufen]«,[135] also auf ein bestimmtes, populärgeschichtlich geprägtes Vorwissen bauen. Diese These lässt sich auf Basis der in dieser Arbeit durchgeführten Rezeptionsanalyse untermauern. Interessanterweise bringt Schwarz Anno 1404 außerdem mit touristischen Praktiken in Verbindung und kommt zum Schluss, dass sich »[f]ür Anno und Assassin's Creed […] der Begriff vom Histourismus auf[drängt].«[136] Über Assassin's Creed[137] wird in der zweiten Analyse dieser Arbeit zu sprechen sein. In jedem Fall möchte ich mich hier aber Angela Schwarz' Einschätzung anschließen, dass ein Verständnis der Anno-Reihe aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive nur möglich ist, wenn sie im Kontext touristischer Praktiken betrachtet wird. Schwarz betont, dass die »Darstellung des virtuellen Orients [in Anno 1404] […] Assoziationen von Strandurlaub und der dazu passenden Stadtkulisse einer Reise in südliche Gefilde im 21. Jahrhundert hervor[ruft]«[138] und verortet die Anno-Reihe damit im Bereich der Befriedigung gegenwärtiger Authentizitätsbedürfnisse – ohne dies explizit so zu formulieren –, deren Bedeutung für eine geschichtswissenschaftliche Erforschung Digitaler Spiele ich bereits argumentiert habe. In diesem Sinne ist ›Geschichte‹ in der Anno-Reihe, und das betonen auch Baur und Heinze, eine Projektionsfläche, »die beinahe

131 Schwarz 2014, S. 230.
132 Vgl. Ebd., S. 228.
133 Ebd., S. 252.
134 Ebd., S. 228.
135 Ebd., S. 229.
136 Ebd., S. 251.
137 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2007.
138 Schwarz 2014, S. 229.

beliebig austauschbar ist.«[139] Heinze sieht beispielsweise eine »Sehnsucht nach einer Arbeitswelt, die nicht durch enorme Differenzierungen und Verkomplizierungen gekennzeichnet ist«[140] durch ANNO 1404 erfüllt, während Baur dem historischen Setting von ANNO 1602 die Rolle eines »folkloristische[n] Rahmen[s], [einer] malerische[n] Kulisse einer durchgängig modern anmutenden Problemstellung«[141] zuschreibt. Heinze sieht in den »stets vitalen, wildromantischen Bilderbuchlandschaften und [den] nach ganz ähnlichen Maßgaben gestalteten beschaulichen Dorf- und Stadtszenarien« eine deutliche Verbindungslinie zwischen Aufbaustrategiespielen und dem realweltlichen Modellbau.[142] Baur sieht zuletzt auch noch ein »Bedürfnis nach Sicherheit, Sinn und Fortentwicklung«[143] durch ANNO 1602 befriedigt.

In jedem Fall bedeutet diese Bedürfnisorientierung der ANNO-Reihe – darin sind sich die Autor:innen einig – dass eine bestimmte Form von Geschichte von den Spielen der Reihe inszeniert wird. Nico Nolden bringt dies folgendermaßen auf den Punkt: »Geschichte soll glaubhaft erscheinen und nicht etwa sein.«[144] Entwickler Christian Burtchen fasst diese Bedürfnisorientierung als ein »Anno-Gefühlsmittelalter«.[145] Schüler, Schmitz und Lehmann sprechen wiederum von »wahrgenommener Geschichte in einem in sich stimmigen Setting«[146] und davon »in eine Atmosphäre ein[zu]tauchen«,[147] während Schwarz, wie bereits erwähnt, »gefühlte Geschichte […] im Stile einer sehr bunten, oft an Zeichentrickstile erinnernden visualisierten Form«[148] am Werk sieht. Meiner Einschätzung nach lässt sich die »Schaffung einer vagen Atmosphäre«[149] von einer »vermeintlich detailgetreuen optischen Rekonstruktion«[150] nicht – wie es Schwarz versucht – klar voneinander trennen. Letztere stellt vielmehr ein mögliches Erzeugendes für erstere Vergangenheitsatmosphäre dar. Zu recht betont sie hingegen, dass es in Spielen wie ANNO 1404 oder ASSASSIN'S CREED um die Aufhebung von Distanz geht,[151] um das »Eintauchen in die vertrauten Vorstellungen von einem bestimmten – touristischen – Ort und einer bestimmten Zeit.«[152]

139 Baur 1999, S. 91.
140 Heinze 2014, S. 248.
141 Baur 1999, S. 90.
142 Heinze 2014, S. 247.
143 Baur 1999, S. 89.
144 Nolden 2019, S. 45.
145 Burtchen 2018.
146 Schüler et al. 2010, S. 203.
147 Ebd., S. 204.
148 Schwarz 2014, S. 222.
149 Ebd., S. 251.
150 Ebd.
151 Vgl. Ebd., S. 222.
152 Ebd., S. 251.

Mal mehr, mal weniger eindeutig kommen also die hier genannten Autor:innen alle zu der Einschätzung, dass wir es hier mit einem gefühlsbasierten, Distanz aufhebenden Zugang zu Vergangenheit zu tun haben. Allerdings geht bisher niemand so weit, hierfür angemessene Begrifflichkeiten anzubieten und den Atmosphärenbegriff so tatsächlich für die geschichtswissenschaftliche Digitalspielforschung nutzbar zu machen. Daher fällt den Autor:innen nicht auf, dass es hier gerade nicht um gefühlte Geschichte, sondern um gefühlte Vergangenheit geht, um Unmittelbarkeit, um die Auflösung der Vermittlungsebene, durch die sich Vergangenheit und Geschichte unterscheiden (siehe hierzu besonders auch Kapitel E/I/2). Es geht gerade um als Wirklichkeit wahrgenommene Vergangenheit, die sich der Realität der Geschichte verschließt. Wenn Angela Schwarz daher schreibt, dass »[d]as Visuelle bzw. seine vorherrschende Bedeutung für die Konstruktion – und vermutlich auch Rezeption – der präsentierten Vorstellung von Vergangenheit […] somit in diesem Fall den Blick für ein differenzierteres Geschichtsbild [verstellt]«,[153] dann hat sie damit nur zum Teil Recht. Es stimmt, dass es für ein Spiel wie ANNO 1800 schwierig ist, ein differenziertes Geschichtsbild anzubieten, doch dies liegt nicht in der Fokussierung auf das Visuelle, sondern auf das Atmosphärische begründet. Analog zum »Primat des Visuellen«,[154] von dem Schwarz spricht, ist hier vielmehr von einem *Primat des Atmosphärischen* zu sprechen. Meine zentrale These für die nun folgende Analyse lautet daher, dass ANNO 1800 durch eine gekonnte Herstellung einer Vergangenheitsatmosphäre dazu beiträgt, eine Reflexion über die als Wirklichkeit erlebte Vergangenheit zu verhindern bzw. auszuschalten. Der Schlüssel zum Verständnis der Vergangenheitsdarstellung von ANNO 1800 liegt damit darin, zu verstehen, wie es eine brechungsfreie Vergangenheitsatmosphäre herzustellen imstande ist, welche atmosphärischen Gehalte diese aufweist und wie sie aufzubrechen sein könnte, um der Realität der Geschichte wieder mehr Raum zu geben. Die Bedeutung des Atmosphärischen bleibt – so habe ich gezeigt – für die ANNO-Reihe bisher nur angedeutet, wurde also bisher nicht wissenschaftlichen Ansprüchen genügend bearbeitet. Dies gilt es im Folgenden zu ändern und mit der Analyse von ANNO 1800 auch eine Blaupause zur Bearbeitung anderer Spiele der Reihe und auch anderer historisierender Wirtschafts- und Aufbaustrategiespiele anzubieten.

So werde ich zuallererst dafür argumentieren, das von Spieler:innen, Entwickler:innen wie auch der Fachpresse benannte ›ANNO-Gefühl‹ als das Ergebnis einer Auseinandersetzung mit einer spezifischen Vergangenheitsatmosphäre, d. h. schlussendlich als ein klar benanntes Authentizitätsgefühl zu verstehen. Auf Basis dieser Annahme lässt sich dann ein Atmosphärendiskurs offenlegen, der zwei grundlegende Säulen der Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800

153 Schwarz 2014, S. 230.
154 Ebd., S. 252.

offenbart. Auf der einen Seite basiert diese auf dem Prinzip der Konstrastierung von Atmosphären des Landlebens, der Industrialisierung und der Elektrifizierung, wodurch eine spezifische Atmosphäre des Fortschritts entsteht. Auf der anderen Seite zeichnet sich Anno 1800 dadurch aus, dass es Atmosphären des Aufbruchs bzw. Abenteuers sowie der Exotik anbietet, die problematische Implikationen von kolonialem Setting und Spielmechanik zu verschleiern imstande sind. Zuletzt zeigen sich allerdings in den jüngsten Erweiterungen des Spiels bereits Perspektiven, wie eine kritische Reflexion über bzw. trotz der eindringlichen Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 angeregt werden könnte.

2 Annäherung: Das Anno-Gefühl als Authentizitätsgefühl

Was ist das Anno-Gefühl? Egal ob in Aussagen von Entwickler:innen, von Spieler:innen oder von der Fachpresse: Als »[d]ieses typische Anno Gefühl« (E06a),[155] als das »Anno-Feeling« (U65a), »das klassische Anno Spielgefühl« (U42a) oder »das besondere Anno Gefühl« (E15a) zieht sich dieser offenbar für die Anno-Serie so spezifische Eindruck durch die Diskursbeiträge. Für die Diskursteilnehmer:innen scheint dieses Gefühl keiner näheren Erklärung zu bedürfen, wird es doch in einer Art und Weise verwendet, als müsste jede und jeder, die oder der Anno spielt, doch sowieso schon wissen, was damit gemeint ist.

In jedem Fall ist dieses Anno-Gefühl klar als Desiderat bestimmt, also als das, was ein Anno-Spiel wirklich zu einem Anno-Spiel macht. Entsprechend fragt Martin Deppe in einem frühen Vorschaubeitrag zu Anno 1800 für die GameStar: »Ein echtes Anno?«[156] Es kann damit wohl auch so etwas wie ein unechtes, ein falsches Anno geben. Und tatsächlich lassen sich gerade dort, wo dieses Anno-Gefühl zu fehlen scheint, erste Thesen darüber aufstellen, was dieses Gefühl auszeichnen mag. Schon im allerersten DevBlog-Beitrag mit dem Titel »Unsere Vision« schreibt Bastian Thun,[157] dass sich manche Spieler:innen »die Rückkehr zu den historischen Wurzeln der Serie und somit dem klassi-

155 Die User:innenkommentare und die Beiträge der Entwickler:innen enthalten oft Rechtschreibungs- und Grammatikfehler. Ich sehe davon ab, diese Fehler jedes Mal mit »sic« zu markieren. In der Regel sind die Kommentare direkt aus ihrem Ursprungskontext herauskopiert, d.h. Rechtschreib- und Grammatikfehler werden mitkopiert.

156 Deppe 2018.

157 In diesem DevBlog-Beitrag – wie auch vielen weiteren DevBlog-Beiträgen – wird keine Autor:in ausgewiesen. Auf Nachfrage schrieb mir allerdings Bastian Thun per Mail, dass »[d]ie DevBlogs fast alle (bis auf wenige Ausnahmen) bis Ende 2019 von mir in Kollaboration mit entsprechenden Entwicklern verfasst worden [sind].« Deswegen gehe ich bei allen Beiträgen, die nicht explizit eine andere Autor:in bzw. Entwickler:in ausweisen, davon aus, dass diese von Bastian Thun verfasst wurden und nenne ihn deshalb auch entsprechend.

schen Anno Spielgefühl von Titeln wie 1404 zurück[wünschten]« (E01a). Wie bereits erwähnt, sind die beiden Teile ANNO 2070 und ANNO 2205 – ihrem jeweiligen Titel entsprechend – in der Zukunft angesiedelt. Dirk Riegert, Creative Director von ANNO 1800, betont in einem Interview mit dem Magazin GameStar, dass der Sprung in die Zukunft mit ANNO 2070 für die traditionell in historischen Szenarien angesiedelte Reihe »das Setting mit dem größten Risiko«[158] war. Kommerziell erfolgreich war zumindest ANNO 2070 allerdings dennoch, so Riegert weiter.[159] Gleichzeitig war dem Entwicklungsteam damals bewusst, dass der Wechsel in ein Zukunftsszenario bedeuten würde, die »Erwartungshaltung […] auch mal ganz bewusst zu brechen«.[160] Nach zwei in der Zukunft angesiedelten Teilen schienen die ANNO-Spieler:innen genug von der Besiedlung des Weltraums zu haben und wünschten sich wieder ein »›klassisches‹ Anno« (U46a). Marcel Hatam spricht gar davon, dass »we knew that we had to make it up to our core community«[161] und Dirk Riegert postuliert, dass »[w]e wanted to send out a signal with the setting choice«.[162]

Viele Spieler:innen zeigen ihre Freude über die Rückkehr zu einem historischen Setting in den Kommentaren: »Juhu, Ubisoft und Blue Byte haben uns erhört. […] kein ›abgedrehtes‹ Zukunftsszenario.« (U13a) oder »Endlich wieder in einer historischen Epoche …« (U44a). Eine andere User:in schreibt: »Bei 2070 und 2205 habe ich den geschichtlichen Hintergrund extrem vermisst, es war mir manchmal zu … fiktiv?« (U37a), während eine weitere User:in betont: »Nachdem ich eigentlich seit Beginn der Anno-Reihe alle Teile gespielt habe, aber die letzten beiden Teile aufgrund des Zukunftssettings ausgelassen habe, freue ich mich nun wieder auf ein ›klassisches‹ Anno.« (U46a) Maurice Weber, der bei GameStar über ANNO 1800 schreibt und spricht, geht es da ähnlich: »Anno 1800 ist ein Spiel über den Fortschritt. Aber sein wichtigster Schritt ist ein Rückschritt.«[163] Er betont: »[W]ir [erleben] die Wiederentdeckung alter Anno-Tugenden«,[164] und: »Anno 1800 fühlt sich in den ersten Minuten an wie nach Hause kommen«.[165] Und so kommt er zu dem Schluss, dass in ANNO 1800 »diese Stimmung wieder da ist, die die Früheren hatten und die Zukunftsteile für mich nicht hatten«.[166] ANNO 1800 schafft demnach also das, wonach sich erfahrene ANNO-Spieler:innen sehnen, indem es das ANNO-Gefühl wiederher-

158 Schneider 2018.
159 Siehe auch Riegert 2021, S. 19.
160 Ebd.
161 Szedlak 2021, S. 12.
162 Riegert 2021, S. 19.
163 Weber 2019.
164 Ebd.
165 Ebd.
166 Klinge/Weber/Harth 2019.

stellt, das in den Zukunftsteilen gefehlt zu haben scheint. Damit ist auch klar, dass dieses Anno-Gefühl mit der Wahl des Settings des jeweiligen Teils korreliert, dass die historischen Settings etwas mitzubringen scheinen, was den Zukunftsszenarien fehlt.[167]

Vor allem, so zeigt sich in den Diskursbeiträgen, steht Anno 1800 in der Tradition der eigenen Spielereihe. Betont wird, dass Anno 1800 wieder mehr den ursprünglichen Teilen Anno 1602, 1503 oder auch dem besonders beliebten[168] Anno 1404 ähnelt. So spricht beispielsweise eine User:in von »pure[r] Nostalgie« (U15a) im Angesicht von Anno 1800, eine andere User:in bekommt »nochmal eine Schippe mehr Nostalgiegefühl«, wenn sie[169] an Anno 1503 zurückdenkt (U58a). Auch die Entwickler:innen sind sich dieser Tradition bewusst. Lead Writer Matt Cook schreibt beispielsweise im DevBlog, dass »[sich] Anno auf jeden Fall selbst treu bleiben [muss]« (E04a), womit aber nicht nur eine Neigung hin zu historischen Settings, sondern auch spezifische Spielmechaniken gemeint sind, die für Anno typisch sind. Hatam beschreibt Anno 1800 sogar als »a kind of ›best of Anno‹«.[170] Dirk Riegert wiederum schildert diese traditionalistische Strömung in der Anno-Community eher negativ:

> »Das kannst du dir vorstellen wie einen Rucksack und mit jedem neuen Teil der Serie kommt dann sozusagen ein neuer Stein an Erwartungen und neuen Features, die hinzugekommen sind, hinein. Es ist ja so in der Erwartungshaltung der Spieler: Hinzufügen kann man alles, wegnehmen darf man nichts. Das bedeutet, mit jedem neuen Teil, der sich in der Tradition der vorherigen bewegt, wird diese Last im Rucksack immer größer, immer schwieriger. Man wird immer mehr zur Titanic, die sozusagen um den Eisberg herummanövriert.«[171]

Anschaulich machen lässt sich dieser enge Rahmen, in dem sich die Anno-Entwickler:innen bewegen, anhand eines von Marcel Hatam im DevBlog ausgeführten Beispiels. In einer frühen Entwicklungsphase wurden Tes-

167 Jüngst erschienen die Anno-Teile, die auf ein historisches Setting zurückgreifen, gesammelt als »Anno History Collection«, was noch einmal unterstreicht, dass für diese spezifischen Anno-Teile weiterhin ein Publikum zu existieren scheint.

168 In einer »GameStar Leser-Umfrage« mit 7298 Teilnehmenden konnte erst Anno 1800 mit 40,3 % den Titel Anno 1404 (31,61 %) als beliebtesten Teil der Anno-Reihe verdrängen. (Vgl. Marx 2019b)

169 Zum Gender der User:innen liegen naheliegenderweise keine Informationen vor, nicht zuletzt, da eine gewisse Anonymität zentral für die Kommunikation auf den meisten Online-Plattformen ist. Ich habe mich in dieser Arbeit dafür entschieden, alle User:innen mit den Pronomen ›sie‹ und ›ihr‹ zu beschreiben.

170 Szedlak 2021, S. 12.

171 Schneider 2018.

ter:innen befragt,[172] unter anderem danach, ob es sich »wie ein echtes ANNO« anfühlt (E07a). Tatsächlich wurde dann das Fehlen der Fischerhütten als erste Quelle der Nahrungsproduktion zum Stein des Anstoßes: »[N]icht mit einer Fischerhütte zu starten fühlte sich für unsere Tester schlichtweg falsch an« (E07a). Die Fischerhütte, traditionell das erste Nahrungsproduktionsgebäude der ANNO-Teile, wurde dann auch in ANNO 1800 zum Ausgangspunkt der Besiedlung jeder neuen Insel in der ›Alten Welt‹, das Spiel also entsprechend des Tester:innenfeedbacks angepasst. Ob nun 1404 oder 1800: Die Nahrungsversorgung wird erst einmal mit Fisch gestillt.[173]

So zeigt sich, dass sich das ANNO-Gefühl zumindest teilweise aus bestimmten Spielmechaniken speist, die von Spieler:innen erwartet und von den Entwickler:innen zugeliefert werden müssen. Dass allerdings nicht immer Einigkeit darüber herrscht, welche Spielmechaniken denn nun unbedingt Teil eines ANNO-Spiels sein müssen, damit es sich ›wie ein Anno anfühlt‹, zeigt sich an der teilweise energisch geführten Diskussion um die Implementierung bzw. das Weglassen von militärischen Landeinheiten in ANNO 1800. In einem DevBlog, für den als Autor »Das Anno 1800 Team« ausgewiesen wird, wurde ungefähr ein Jahr vor Veröffentlichung des Spiels erklärt: »Daher haben wir als Team schweren Herzens die Entscheidung getroffen an unserem ursprünglichen Plan, uns auf erweiterte Seeschlachten zu konzentrieren und auf Landeinheiten zu verzichten, festzuhalten« (E25a). Bastian Thun bestätigt in einem Gespräch mit GameStar, dass das Weglassen von Landeinheiten »den Nerv einiger Spieler getroffen« habe. »Nicht selten war ›Ohne Landeinheiten kein Anno‹ zu hören«[174]. Landeinheiten sind dem Spiel dennoch nicht mehr hinzugefügt worden.

Diese Diskussion, die sich im Kern darum dreht, was nun ein Spiel der ANNO-Reihe tatsächlich ausmacht, geht allerdings noch tiefer, als es auf den ersten Blick scheint. Seit Bestehen der ANNO-Reihe zeichnet sich dessen Spieler:innenschaft dadurch aus, dass sie sehr unterschiedliche Herangehensweisen an die Spiele der Reihe pflegt. Thun identifiziert in einem DevBlog zwei Hauptströmungen unter den Spieler:innen: »[D]ie optimierenden Min-Maxer für die es vollkommen in Ordnung ist wenn ihre Einwohner zusammengepfercht leben solange sie es schaffen noch ein paar tausend mehr von ihnen auf einer Insel anzusiedeln um damit den nächsten Rekord zu knacken« und »die bekennenden Schönbauer, die in Anno in erster Linie ihre digitalen Modellbau-Träume verwirklichen wollen, ohne sich zu viele Sorgen um die Effizienz zu machen« (E57a). Es zeigt sich an dieser klaren Unterscheidung zwischen Optimierern und

172 Überhaupt wurden, wie Riegert schildert, »tons of gameplay data« gesammelt sowie »regular studies to get the player's quality feedback« durchgeführt (2021, S. 21).

173 Siehe hierzu auch Knauz/Thun 2021, S. 27.

174 Bathge 2019, S. 2.

Schönbauern, die auch in der Community derart gelebt wird, dass sich manche Spieler:innen explizit als Schönbauer, andere als »Effizientbauer« (U113a) identifizieren, vor allem eines: Was auf spielmechanischer Ebene ein Anno-Gefühl zu konstituieren scheint, unterscheidet sich stark von Spieler:in zu Spieler:in und ist vom konkret für ein Spiel gewählten Setting größtenteils unabhängig. Anders formuliert: Die Spielmechanik jedes Anno-Teils steht in einer Tradition mit ihren Vorgängern und muss sich vor allem dadurch beweisen, dass sie den bisherigen Teilen weitestgehend treu bleibt, nur behutsam Neuerungen und Änderungen einführt und dabei stark divergierende Spieler:inneninteressen berücksichtigt. Anno 1800 bricht nicht mit dieser Tradition, integriert stattdessen behutsam neue Systeme, ohne aber an Altbewährtem zu rütteln. Nicht zuletzt das angeführte Beispiel der Fischerei im Spiel zeigt, dass dieses Festhalten an spielmechanischen Traditionen dem Willen der langjährigen Anno-Fans entspricht.

Doch Anno 1800 geht darüber noch hinaus: Es kleidet die unumstößliche Spielmechanik wieder in ein bekanntes, weil historisches Setting. Darin liegt der besondere Moment dieses Teils der Anno-Reihe, der dazu führt, dass von einer »Wiederentdeckung alter Anno-Tugenden«[175] gesprochen wird und der schließlich – so die These – auch erklären kann, warum Anno 1800 in einer Umfrage der GameStar-Leser:innen zum beliebtesten Teil der Reihe gewählt wurde[176] und sich in der Releasewoche viermal so häufig verkaufte wie der Vorgänger Anno 2205.[177] Zusammengefasst: Die Spielmechanik bestimmt die sieben Hauptteile der Reihe und ist dabei weitestgehend unabhängig vom jeweils gewählten Setting. Doch mit dieser traditionalisierten Spielmechanik allein lässt sich das Anno-Gefühl nicht erklären. Der Kern dessen, was Anno 1800 zu einer derart positiven Rezeption verhilft, liegt gerade in der Rückkehr zu einem historischen Setting begründet. So schreibt auch Journalist Christian Just für die GameStar: »Die Rückkehr ins historische Setting hat sich also nun auch als kommerzieller Erfolg erwiesen.«[178]

Christian Schneider, Lead Artist von Anno 1800, eröffnet in einem Dev-Blog-Beitrag einen Blick auf die ästhetischen Gehalte der Anno-Spielwelt und gibt Hinweise darauf, wie dieses Setting zum Anno-Gefühl beitragen könnte:

> »Genau das macht das Besondere Anno Gefühl aus, wenn sich durch Eure harte Arbeit die kleine Bauernsiedlung mit der Zeit zu einer Großstadt mit prächtigen Wohnvierteln, Respekt einflößenden Fabriken und atemberaubenden Kulturstätten verwandelt.« (E20a)

175 Weber 2019.
176 Vgl. Marx 2019b.
177 Vgl. Just 2019.
178 Ebd.

Auffällig ist hier, wie Schneider den von den Spieler:innen in der Spielwelt errichteten Orten bestimmte Eigenschaften zuschreibt, von »prächtigen Wohnvierteln«, von »Respekt einflößenden Fabriken« und von »atemberaubenden Kulturstätten« spricht. Ich hatte zuvor bereits eine spezifische Dramaturgie des Aufbauens identifiziert, die für Aufbaustrategiespiele von Bedeutung ist. Zu ergänzen ist: Das Aufbauen auf Ebene der Spielmechanik ist das eine, doch das *Etwas-Aufgebaut-Haben* das andere. Heinze vergleicht hier ANNO mit dem traditionellen Modell(eisenbahn)bau und Lead Writer Matt Cook beschreibt die Welt von ANNO passenderweise als »a flat earth of jolly toy towns connected by cute distances of sea«.[179]

Was ANNO auszeichnet, ist, dass nicht nur das Aufbauen und Optimieren reizvoll ist, sondern gleichsam das Aufgebaute und Optimierte seine Wirkung auf Spieler:innen entfaltet. ANNO legt dahingehend eine *spezifische Rezeptionshaltung der Inaktivität* nahe, die sich an Phasen der Aktivität, d. h. des Aufbauens anschließen kann. Im Sinne einer Handlungsentlastung[180] wird in diesen Momenten eine atmosphärische Involvierung betont, denn »the machine keeps on working«,[181] das Treiben der Stadt setzt sich fort, auch wenn Spieler:innen nicht mehr aktiv eingreifen (siehe hierzu auch Kapitel B/I/7).

Spieler:innen betonen beispielsweise in ihren Diskursbeiträgen, dass »man sich dann auch mal wieder das ein oder andere Minütchen nimmt, um den Animationen zuzusehen« (U62a) oder dass »man alleine stundenlang einfach nur der Spielwelt bei ihrem Treiben zuschauen kann« (U83a). Eine andere User:in schreibt: »An sich zusammen das schönste im Anno, die eigene fertige Stadt im Sonnenuntergang aus der Postkartenperspektive anzusehen, wie sich Bauern am Stadtrand um die Felder kümmern und erfolgreiche Handelspioniere (ehem. Aristokraten) im großen Stadtkern und um Parkanlagen flanieren« (U98a). Und zuletzt: »Ich habe es immer schon geliebt bei Anno reinzuzoomen, die Früchte seiner Arbeit zu genießen und dem Treiben in seiner florierenden Stadt einfach zuzusehen« (U125a). Und auch die Entwickler:innen legen diese Rezeptionshaltung nahe: »Falls ihr eine Pause davon braucht, eure wachsende Metropole zu managen, lehnt euch zurück und folgt den Touristen während sie die Attraktionen eures Utopias genießen« (E45a) oder: »Erlaubt Euch eine kurze Pause vom Gameplay und genießt das bedeutende Errungenschaft Eurer Firma: Das erste Dampfschiff verlässt Euer Dock!« (E29a).

Was ist reizvoll daran, sich am Anblick der eigenen Stadt in ANNO 1800 zu erfreuen? Als Antwort auf diese Frage führe ich folgende Thesen an – basie-

179 Cook 2021, S. 30. Cook geht mit dieser Tradition der Reihe allerdings auffällig reflektiert um, wie ich in Kapitel D/I/3.6 noch ausbreiten werde.

180 Vgl. Zimmermann/Huberts 2019, S. 37.

181 Galloway 2006, S. 10.

rend auf der ausgebreiteten Heuristik: Wir haben es hier mit Atmosphären zu tun, mit denen Spieler:innen interagieren können und die sie zum Teil sogar selbst gestalten können. In der Interaktion mit diesen Atmosphären werden Authentizitätsbedürfnisse befriedigt, die in dieser Art und Weise nur von einem historischen Setting befriedigt werden können, weshalb sich dieser Effekt nicht oder nicht derart stark in den Zukunftsszenarien eingestellt hat (siehe hierzu die Überlegungen zum Zukunftspessimismus in der Spätmoderne, die in Kapitel B/II/1 angeboten werden). Dies erklärt, warum der Rückkehr zu einem historischen Setting eine derart große Bedeutung sowohl von Seiten der Spieler:innen und der Fachpresse wie auch der Entwickler:innen beigemessen wird – ohne, dass ich damit behaupten möchte, dass sich diese Parteien dieser Effekte zwangsläufig bewusst sind. Vielmehr steckt in dem, was als Anno-Gefühl beschrieben wird, genau diese Interaktion mit der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels und die korrespondierende Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen. Das Anno-Gefühl ist in diesem Sinne ein Authentizitätsgefühl, das sich einstellt nach einem erfolgreichen Abgleich des unbewussten atmosphärischen Erlebens mit den Erwartungen der Spieler:innen.

Und tatsächlich: Eine User:in spricht explizit von einer »stimmige[n] Atmosphäre die ihr über die Anno Serie immer verbessert habt« (U33a). Doch ist es bei dieser spezifischen Diskursanalyse, der daran gelegen ist, ein Sprechen über Atmosphären sichtbar zu machen, besonders wichtig, nicht nur nach expliziten Erwähnungen des Begriffs zu suchen. Vielmehr ist davon auszugehen, dass gerade keine Reflexion über die verwendeten Begriffe stattfindet, sondern auch andere Begriffe genutzt werden, um das Phänomen der Atmosphäre zu beschreiben. Durch diese Linse betrachtet, liest sich folgende Beschreibung einer User:in wie die Skizzierung einer spezifischen Atmosphäre, einer typischen Anno-Vergangenheitsatmosphäre:

> »Meine Annoisten sollen fröhlich umherlaufen, übrigens auch die tierischen, meine Betriebe sollen rund laufen, und wenn sie qualmen oder rauchen, dann so wie eine Dampflok, also sympathisch und nicht schmutzig …
>
> Meine Städte sollen prachtvoll sein, ich brauche keinen Müll in den Gassen und keine bröckelnden Fassaden oder leer stehende Geschäfte, das kann ich mir ja jeden Tag ansehen …
>
> Also konzentriert auch bitte auf die positiven Seiten, die neuen Errungenschaften, die Aufbruchstimmung, die Wunder der Technik und die Begeisterung der Pioniere dieser neuen Zeit.« (U63a)

Hier ist auch der Bezug zum historischen Setting klar erkennbar. Das, was diese ANNO-Vergangenheitsatmosphäre auszeichnet, ist eingebettet in ein spezifisches Bild der Zeit bzw. ein spezifisches Bild der Vergangenheit. Eine andere User:in pflichtet dieser Beschreibung bei: »Du bringst es auf den Punkt, eine Anno Welt sollte fröhlich sein und in der sich jeder Wohlfühlt. Die letzen beiden Anno Teilen haben meiner meinung nach dies nicht erreicht, so war die Spielfreude nur kurz, obwohl das Gameplay wirklich gut war« (U64a). Die Welt von ANNO 1800 ist eine Wohlfühlwelt – man könnte nach Bauman sagen: eine Retrotopie[182] – und das ANNO-Gefühl bedeutet, sich in dieser einfacheren Zeit, »aglow with the warm fuzzy vibes of yesteryear«,[183] einfinden zu können. Baur war damit schon 1999 schon auf der richtigen Fährte, wenn er ein Bedürfnis nach »Sicherheit, Sinn und Fortentwicklung«[184] durch ANNO 1602 befriedigt sah – er benannte diese Bedürfnisse nur noch nicht so klar Authentizitätsbedürfnisse. Im sogenannten »Wertungskasten«, der dem Test von ANNO 1800 in der GameStar beigefügt ist, wird als besonderer Pluspunkt des Spiels gar explizit die »Anno-typische Wohlfühlatmosphäre«[185] angeführt. In einem anderen Beitrag der GameStar steht hierzu passend: »Wie ein gutes Hotel erzeugt Anno von der ersten Spielminute an eine Atmosphäre, in der ich mich willkommen, fast schon zu Hause fühle«.[186]

Konkret offeriert ANNO 1800 damit eine Vergangenheitsatmosphäre, die Authentizitätsgefühle bei den Spieler:innen hervorzurufen imstande ist und deren Gehalte und Erzeugenden im Folgenden zu bestimmen sind. Von mir nach dem Verhältnis des ANNO-Gefühls zum Begriff der Atmosphäre gefragt, bestätigte Lead Writer Matt Cook diesen Eindruck: »In my opinion the ›Anno feeling‹ is a particular kind of atmosphere yes«.[187] Wie vermutet liegt hier also vor allem eine begriffliche Unschärfe vor, die aber kennzeichnend für das Sprechen über Atmosphären ist. Indem nun das ANNO-Gefühl in meiner Terminologie als Ergebnis eines Eintauchens in eine ANNO-Vergangenheitsatmosphäre bestimmt ist, offenbart sich das so verbreitete Sprechen über das ANNO-Gefühl als ein spezifischer Atmosphärendiskurs. Besonders im Lichte der von mir vorgeschlagenen Heuristik scheint diese Schlussfolgerung plausibel: Spieler:innen interagieren nicht mit einem ANNO-Gefühl, sondern das ANNO-Gefühl entsteht im Kontakt mit einer Vergangenheitsatmosphäre und lässt sich dahingehend als Authentizitätsgefühl beschreiben. Allerdings ist hier wieder Vorsicht geboten, denn dies soll nicht implizieren, dass sich bei allen Spieler:innen ein

182 Vgl. Bauman 2017.
183 Cook 2021, S. 29.
184 Baur 1999, S. 89.
185 Klinge/Uslenghi 2019.
186 Klinge 2018.
187 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.

Anno-Gefühl einstellen würde. Atmosphären können – das habe ich nun schon oft betont – gelingen und scheitern, sie sind nicht in einem deterministischen Sinne zu verstehen. Diese Prämisse bleibt bestehen. Der Kontakt mit der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels ist unausweichlich, doch wirkt sie nicht auf alle Spieler:innen gleich.

Wie argumentiert, wird die Atmosphäre selbst nur in Ausnahmefällen als Ursprung eines sich potenziell einstellenden Authentizitätsgefühls benannt. In der Regel bleibt die Wirkung der Atmosphären unsichtbar, womit der im Kontext von Anno 1800 rekonstruierte Diskurs keine Ausnahme darstellt, sondern vielmehr die Sorge Böhmes bestätigt, dass Atmosphären »unsichtbarer und schwerer faßbar als jede andere Gewalt«[188] wirken. Cook definiert Atmosphären als »a participant feeling something towards a particular setting«,[189] d. h. für ihn sind Atmosphären dadurch bestimmt, dass sie erfolgreich auf Spieler:innen einwirken. Und: »It is the necessarily mysterious result of the combination and interaction of all elements present in an environment as experienced by them.«[190] Hervorzuheben ist hier die Betonung des Mysteriösen, also der Art und Weise, wie sich Atmosphären als Ursprung von spezifischen Gefühlsregungen einer konkreten Bestimmung in der Regel entziehen.

Daraus abgeleitet, dass im Kontext des Spiels so prominent das Anno-Gefühl hervorgehoben wird, aber nur in Ausnahmefällen vom Wirken der Atmosphären im Hintergrund gesprochen wird, lässt sich an dieser Stelle schon feststellen, dass die Entwickler:innen von Anno ihre ästhetische Arbeit, ihr Atmosphärenhandwerk verstehen, sie also sehr erfolgreiche Produzent:innen von Atmosphären sind. Cook geht sogar noch weiter: »[I]t is the sum of all our efforts in research, world-building, and attention to detail in our stories and characterisations. The degree of atmosphere as perceived externally is at least in part a measure of our success as a department.«[191] In diesem Sinne ist das Schaffen eindringlicher Atmosphären in Anno nicht nur ein flüchtiger Gedanke im Entwicklungsprozess, sondern gar eines der zentralen Ziele. Doch wie gelingt das? »In games we have a rare chance to anticipate the feelings our spaces may provoke and be selective and deliberate about what elements are made visible to our audiences«,[192] betont Cook, und es gilt, diese Elemente zu identifizieren. Dahingehend ist im Folgenden der Anspruch – auch hier der Forderung Böhmes folgend – Begrifflichkeiten zu entwickeln, um den Charakter, die Herstellung und den Einfluss der Atmosphären im Kontext von Anno 1800 beschreiben

188 Böhme 2013a, S. 39.
189 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.
190 Ebd.
191 Ebd.
192 Ebd.

zu können. Der Begriff ›Vergangenheitsatmosphäre‹ muss in diesem Sinne als *umbrella term* (siehe auch Kapitel E/I/1) für je spezifische atmosphärische Gehalte verstanden werden, die konkret zu bestimmen sind. Im Folgenden werden diese Gehalte, die die Gesamtheit der Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 bilden, differenziert, an konkrete Spieleindrücke rückgebunden und dann schließlich als Atmosphärenprofil zusammengefasst.

3 Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800

3.1 Eine Atmosphäre des Fortschritts: der Kontrast von Alt und Neu

Die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 evoziert ein Authentizitätsgefühl des 19. Jahrhunderts, d. h. das spezifische Anno-Gefühl in diesem Teil der Reihe ist direkt mit dem Szenario eines aufstrebenden Handelsimperiums in Zeiten erstarkender Industrialisierung verbunden. Dahingehend ist die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 spezifisch und nicht gleichzusetzen mit vorherigen, in der Vergangenheit angesiedelten Teilen, die andere, vor allem spätmittelalterliche bzw. frühneuzeitliche Referenzrahmen anbieten. Dennoch zeigen sich, spaltet man die Vergangenheitsatmosphäre in ihre Bestandteile und damit in *Sub-Atmosphären* auf, die in je spezifischen Spielsituationen auftreten, auch solche Elemente, die in Analogie zu vorherigen Teilen der Reihe stehen. Der zur möglichst exakten Beschreibung verwendete Begriff ›Sub-Atmosphären‹ sollte dabei nicht als ›Atmosphäre zweiter Klasse‹ o. ä. im Verhältnis zur Vergangenheitsatmosphäre verstanden werden. Es scheint vielmehr produktiv – wie eben erwähnt – Vergangenheitsatmosphäre als *umbrella term* für das gesamte Atmosphärenprofil eines je spezifischen, vergangenheitsbezogenen Spiels zu verwenden, wobei mit Sub-Atmosphären die Bestandteile benannt sind, aus denen sich dieses Atmosphärenprofil zusammensetzt. Diese Trennung ist eine analytische: Im ursprünglichen Wahrnehmungseindruck der Spieler:innen sind die Übergänge gewiss fließend, die Konturen unscharf.

Dieser Herangehensweise folgend, lässt sich von einer *Sub-Atmosphäre des Optimismus* sprechen, die sich in den Diskursbeiträgen sowie im Spielverlauf nachweisen lässt und die für das Atmosphärenprofil von Anno 1800 essenziell ist. Die Anno-Serie zeichnet sich seit ihrem Bestehen durch ein geschöntes Bild der Vergangenheit aus und Anno 1800 bleibt dieser Linie treu. Optimismus heißt in diesem Sinne, dass Anno 1800 zu jedem Zeitpunkt den Eindruck erweckt, dass das eigene Imperium mit genug Einsatz und Arbeit florieren wird, dass es keine Missstände gibt, die groß genug wären, diese Erfolgsgeschichte zu stoppen und dass alle Bürger:innen des Imperiums mit Freude und Leiden-

schaft gemeinsam an einem Strang ziehen, um die ambitionierten Ziele der Spieler:in zu erreichen. Die Entwickler:innen sprechen im DevBlog davon, dass »der bleibende Eindruck doch einmal mehr einer von fröhlichem Optimismus sein [dürfte]« (E04a) und von einer »optimistischen Grundstimmung« (E11a). Die Vergangenheit, die ANNO 1800 anbietet, ist so ein steter Zeit-Raum des Erfolges, angefüllt von der Gewissheit, dass die Menschheit – bzw. Teile der Menschheit – in ihrer Expansion und ihrem Fortschrittsglauben die Zeit überdauert und unsere Gegenwart geprägt haben. Der Optimismus von ANNO 1800 ist demnach ein teleologischer Optimismus, immer wissend und zelebrierend, was die Menschheit bereits erreicht hat und noch erreichen wird. Und dieses Wissen und diese Zielgerichtetheit ist zu jedem Zeitpunkt atmosphärisch spürbar in der Spielwelt, wird vorgelebt von den Bürger:innen des eigenen Imperiums und von Spieler:innen selbst im Akt des Aufbauens hervorgerufen.

In der Art und Weise, wie dieser omnipräsente Optimismus mit einem dezidierten Fortschrittsglauben, geradezu einer Fortschrittsideologie verbunden ist,[193] ließe sich hier auch von einer *Sub-Atmosphäre des Fortschritts* sprechen, die mit der beschriebenen Atmosphäre des Optimismus unmittelbar verbunden ist bzw. zusammen auftritt.[194] Die Art und Weise, wie diese Atmosphäre des Fortschritts in ANNO 1800 realisiert wird, ist allerdings spezifisch für diesen Teil der Reihe und das gewählte Szenario und dahingehend von den vorigen ANNO-Spielen zu unterscheiden. Der zentrale Erzeugende dieser Atmosphäre des Fortschritts ist das Von-Bis des Aufbauens, der Kontrast der kleinen Anfänge und großen Ziele, das Nebeneinander von »pittoreske[n] Bauerndörfer[n] die wenig von der bald folgenden industriellen Revolution erahnen lassen« (E56a) und der »Industriegebiete voller schwerer Fabriken und Smog, die im Gegenzug die anfänglichen Bauernhäuser positiv altmodisch erscheinen lassen« (E56a). Auch in der GameStar wird von »typische[n] Charakteristiken ›beider Welten‹« gesprochen: »das ruhige und gelassene Landleben sowie das beschäftigte und hektische Treiben der Stadt«.[195] ANNO 1800 etabliert eine Spielmechanik, die diese Atmosphären von Fortschritt und Optimismus noch intensiver erle-

193 Dirk Riegert legt hier nahe, dass das Entwicklungsteam einen »focus on technology and innovation« aus dem Zukunftsteil ANNO 2205 übernehmen wollte und dafür mit dem Industrialisierungssetting die perfekte Möglichkeit gefunden habe (2021, S. 20).

194 Dabei wird die Industrialisierung von Historiker:innen in ihren Auswirkungen durchaus ambivalent diskutiert. Peter N. Stearns hierzu: »Ultimately, the big question is this, and it's really hard to answer: Given all its changes and problems, and all the shifts that have occurred in the ways people evaluate their lives, has the industrial revolution, on balance, been a good thing, or should we focus less on celebrating its undeniable new technological mastery and more on trying to undo or remedy some of its key effects?« (2018, S. 18). ANNO 1800 bzw. die Entwickler:innen von ANNO 1800 implizieren durch Atmosphären von Optimismus und Fortschritt eine insgesamt recht klare Antwort auf diese Frage.

195 Lindner/Bathge 2019.

ben lässt. Im Gegensatz zu vorherigen Teilen der Reihe lassen sich nicht mehr alle bzw. der Großteil der Bewohner:innen zur höchsten Bevölkerungsstufe entwickeln, ohne dabei den Zusammenbruch der eigenen Produktionsstätten zu riskieren. Denn für bestimmte Produktionsgebäude werden bestimmte Bevölkerungsstufen benötigt, um sie zu betreiben – z. B. Bauern für Feldarbeit, Arbeiter für die Stahlfabrik, Handwerker für die Schneiderei und Ingenieure für die Uhrenwerkstatt – Investoren arbeiten nicht. Die Arbeitskräfte, die in den jeweiligen Bevölkerungsstufen zur Verfügung stehen, werden stets am oberen Bildrand angezeigt.

So ergibt sich im Laufe des Spiels ein Stadtpanorama – zumindest auf der Hauptinsel –, das alle Bevölkerungsstufen einschließt.[196] Ist das Zentrum des eigenen Imperiums zu Beginn noch nicht viel mehr als ein kleines Fischerdorf (Abb. 14), so entwickelt es sich im Laufe des Spiels zu einer Metropole, in der die verschiedenen Bevölkerungsstufen friedlich nebeneinander koexistieren (Abb. 15).

Bastian Thun macht in einem DevBlog-Beitrag deutlich, dass die Entwickler:innen genau mit einer solchen Dynamik planen, also dem vorgeschalteten Fischerdorf, das dann ins Landesinnere erweitert und modernisiert wird. So schreibt er:

> »Die meisten Spieler tendieren dazu ihre ersten Gebäude entlang der Küste zu errichten um die Grundversorgung mit Lebensmitteln abzudecken und den Grundstein für spätere Produktionsketten zu legen. Dabei entstehen fast schon kleine Vororte, da der Kern der Stadt später vermutlich weiter im Inselinneren liegen wird« (E21a).[197]

196 Natürlich gibt es hiervon – je nach Spieler:innentyp – auch Ausnahmen. So können Spieler:innen, die schon viele, gar hunderte Stunden in die Optimierung ihres Imperiums gesteckt haben, auch versuchen, die Hauptinsel derart umzugestalten, dass dort nur noch Investorenhäuser und ausufernde Prunkbauten zu finden sind, indem sie jedwede Produktion auf andere Inseln auslagern und die Hauptinsel nur noch mit Handelsrouten versorgen. Das Spiel gibt einem hierzu theoretisch die Möglichkeit. Rein praktisch dürfte es sich aber um einen sehr kleinen Prozentsatz aller Spieler:innen von Anno 1800 handeln, die solch ein komplexes und zeitaufwendiges Unterfangen auch wirklich umsetzen.

197 Auch viele Spieler:innen loben dieses neue System und sprechen beispielsweise davon, dass »[d]as Stadtbild durch diese Änderung nun viel natürlicher erscheinen [sollte]« (U89a). Gleichzeitig wird allerdings auch die Sorge geäußert, dass so ein »Flickenteppich« (U94a) entstehen könnte, wenn Gebäude unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen direkt nebeneinander stehen. Dies zu umgehen liegt aber natürlich in der Hand der Spieler:innen selbst, denen in diesem Sinne in der Dramaturgie des Bauens auch eine Art Verantwortung für die entstehenden Atmosphären zukommt.



Abbildung 14: Die Hauptinsel nach etwas weniger als einer Stunde Spielzeit (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 15: Dieselbe Insel nach Erreichen des Zeitalters der Großunternehmen, d.h. der höchsten Bevölkerungsstufe der Investoren nach knapp 15 Stunden Spielzeit (Quelle: Screenshot des Autors)

Erstmaliges Hochstufen eines Hauses zur nächsten Bevölkerungsstufe wird dabei mit einer Einblendung belohnt, die vom Sprung in ein neues Zeitalter berichtet (Abb. 15). Zentral ist hierbei, dass das Alte nicht verloren geht im Angesicht des Neuen. Im Gegenteil: Ein Blick auf die Hauptstadt offenbart ein Bild, das klare Stadtviertel erkennen lässt (Abb. 16). Einige Bauernhäuser des ehemaligen Fischerdorfs sind an der Küste verblieben. Die roten Backsteinhäuser der Arbeiter grenzen direkt an und weiter im Stadtinnern thronen die Hochhäuser der Ingenieure und Investoren.

Die Atmosphäre des Fortschritts entsteht damit aus der erwähnten Dramaturgie des Bauens heraus. Doch nicht nur das: Sie ist vor allem das Produkt des immerwährenden Kontrasts der atmosphärischen Gehalte des Alten und des Neuen, die nebeneinander existieren, aber immer klar voneinander unterscheidbar bleiben. Thun beschreibt im DevBlog genau diesen Kontrast: »Man stelle sich die pittoreske Szene vor, wenn man nach der Ankunft im Hafen durch eine rustikal-charmante Farmsiedlung geht während am Horizont langsam die in Smog gehüllte Silhouette der modernen Metropole in den Fokus kommt.« (E21a)

3.2 Eine Atmosphäre des Landlebens

3.2.1 Erzeugende I: Visuelles Feedback

Teil dieser pittoresken Szene sind demnach die Bauern. Sie sind – wie alle Bevölkerungsgruppen in ANNO 1800 – romantisch verklärt, sie werden betrachtet »durch die rosarote Brille der Geschichte« (E04a). Im DevBlog heißt es, sie »verkörpern« in der Welt von ANNO 1800 »[d]ie einfachen Dinge im Leben«: »Das Bewirtschaften des Landes, Versorgen der Tiere, und ein Atemzug voll frischer, klarer Luft weit weg vom städtischen Smog« (E21a). Alleine in dieser Beschreibung wird schon eine romantisch verklärte *Sub-Atmosphäre des Landlebens* evoziert, die dann im Kontrast zu Atmosphären der anderen Bevölkerungsstufen ihre volle Kraft entfalten kann. Die Bedeutung dieses Aspektes kann für die Entstehung der Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800 gar nicht groß genug geschätzt werden. Ich würde gar soweit gehen wollen, zu sagen, dass die Bevölkerungsstufe der Bauern primär existiert, um als Fixpunkt zu fungieren, von dem aus betrachtet alle anderen Bevölkerungsstufen einen Fortschritt darstellen. ANNO 1800 ist, das hatte ich anhand von Informationstexten auf der offiziellen Website schon gezeigt, ein Spiel über die Industrialisierung und eben nicht mehr über das ländliche Leben. Dennoch beginnt jedes Spiel, jede Inselbesiedelung in der ›Alten Welt‹ mit einem Bauernhaus. Thun bestätigt diese Vermutung im Grunde, wenn er schreibt:



Abbildung 16: Die Hauptstadt, aufgenommen mit ausgeblendetem Interface (Quelle: Screenshot des Autors)

> »Wenn man Dir auftragen würde ein Bild von der industriellen Revolution zu malen, wäre die Landbevölkerung sicherlich nicht das erste was Dir in den Sinn kommen würde. Als erste Bevölkerungsstufe sollen die Farmer ganz bewusst eine Rückbesinnung auf die alte Zeit (oder vielleicht sogar auf die alten historischen Anno-Spiele?) darstellen.« (E21a)

Die Bauern, das ländliche Leben, steht in ANNO 1800 dezidiert für ›das Alte‹, für den Ausgangspunkt des rapiden menschlichen Fortschritts, aber auch ›das Alte‹ der vorherigen Teile der Reihe. Auch Marcel Hatam bestätigt diesen Eindruck in einem rezenten Interview: »The 19th century and the industrial revolution offered us the perfect opportunity to do so, transitioning from an initally classic Anno to something that felt increasingly new as you played through the tiers«.[198] Ohne die Bauern als Ausgangspunkt würde die Atmosphäre des Fortschritts, die so zentral ist für die Vergangenheitsatmosphäre als Ganzes, nicht funktionieren oder zumindest nicht so gut. Man könnte sagen: Die Atmosphäre des Landlebens grundiert die Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800, sie ist der Nährboden, auf dem die anderen Atmosphären, die ANNO 1800 auszeichnen, wachsen können.

Eine User:in beschwört in den Kommentaren eine solche Atmosphäre des Landlebens herauf und deutet damit schon an, wie sie in ANNO 1800 realisiert wird:

198 Szedlak 2021, S. 12.

> »Eine verschlafene Kapelle auf einer kleinen Anhöhe umschlossen von einem sich gabelnden und wieder in sich schließenden Weg. Dem Spritzenhaus neben dem kleinen Dorfteich und dem Pfarrhaus am Gemeindesaal, der eher an einen alten Tanzboden als an einen Saal erinnert. Über den von Eichen beschatteten Friedhof taumelt die Melodie des stetig pochenden Schlags von Metall auf Metall – der Schmied scheint die Pferde neu zu beschlagen. Irgendwo durchbricht der Knall einer Peitsche diese geradezu melancholische Monotonie. Ein Ochse hängt sich träge trotzend in sein Geschirr und dreht das Förderrad des Brunnens – wie das Rädchen das die Welt am Laufen hält …« (U106)

Und tatsächlich: Zoomen Spieler:innen an die Bauernhäuser im Spiel heran (Abb. 17) so sehen sie nicht nur das geschäftige Treiben der Bewohner:innen, die über die Feldwege schlendern, die Wäsche aufhängen oder sich zwischen gackernden Hühnern über die Ereignisse des Tages austauschen, sondern plötzlich wird das Leben der Bauern auch hörbar. Hämmerschläge auf Holz, Gespräche in der Ferne, jemand schlürft aus seinem Bierkrug, während sich jemand anderes lautstark über Mäusebefall im Kornspeicher aufregt.

Zwei für die Herstellung von Atmosphären in Anno 1800 ganz entscheidende Techniken der ästhetischen Arbeit lassen sich an dieser Szene verdeutlichen: Visuelles Feedback und Audio Design. Visuelles Feedback taucht als Schlagwort in zahlreichen DevBlogs auf; in einem Beitrag widmet sich Carsten Eckhardt, Senior 3D Artist von Anno 1800, dezidiert diesem Thema. Er legt nahe, dass Visuelles Feedback »dem Spieler [hilft,] ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, was gerade in seiner Metropole passiert und gleichzeitig ist es ein wichtiger Aspekt, die Spielwelt atmosphärischer und glaubhafter zu gestalten« (E15a). Er betont damit bereits die Bedeutung des Visuellen Feedbacks als Erzeugendes von Atmosphären, geht aber ebenso auf die Informationsfunktion ein. Diese hatte bereits Marc Bonner im Kontext von Anno 1404 hervorgehoben. So verdeutlicht Visuelles Feedback den Produktivitätsstatus eines Gebäudes, indem beispielsweise Funken aus dem Stahlkessel vor der Fabrik sprühen und macht es damit möglich, auf den ersten Blick zu erkennen, in welchen Gebäuden gearbeitet wird oder wo beispielsweise Rohstoffe fehlen. Über diese Informationsfunktion hinaus erfüllt Visuelles Feedback allerdings eben auch eine atmosphärische Funktion. Konkret werden für alle Gebäude im Spiel mit Hilfe des sogenannten »Feedback Editor« (E15a) Bewegungsabläufe und Einheiten definiert, die sich in dessen Einzugsrahmen bewegen. Dabei entstehen sogenannte »Events«, zu denen Eckhardt einige Beispiele anführt: »[W]enn Ihr eure Backstube beobachtet und dem Bäcker dabei zuschauen könnt, wie er seinem Tagewerk nachgeht oder während der Arbeit faulenzt. Oder wie wäre es mit den Farmtieren, die gemütlich auf der Wiese grasen oder die Verfolgungsjagden



Abbildung 17: Nah dran am Bauernleben: In der Taverne links oben wird gefeiert. (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

zwischen Katze und Hund auf dem Marktplatz« (E15a). Auch Stadtfeste, die die Bewohner veranstalten, wenn sie besonders zufrieden mit ihrem Leben in der Stadt sind, zählen zu solchen Events, die dann sogar auf ganze Stadtviertel Einfluss nehmen und atmosphärisch wirkmächtig werden.

Eckhardt schließt, indem er betont, dass diese Events »das Geheimnis hinter dem so geschätzten ›Wuselfaktor‹ der Anno Serie« darstellen würden (E15a). Dem Begriff ›Wuselfaktor‹, der auch für andere (Aufbau-)Strategiespiele von Relevanz ist und oft als positives Bewertungskriterium in der Fachpresse herangezogen wird, wird auf Wikipedia ein eigener Beitrag gewidmet. Dort wird ›Wuselfaktor‹ definiert als »ein ansehnliches Spielgeschehen«, wobei »die kleinen Spielfiguren (verstärkt durch die oft comic-hafte Grafik) als niedlich empfunden [werden]« und »der Spieler Spaß beim Betrachten des geschäftigen Treibens von Handwerkern, Verkäufern, Tieren und anderem haben [soll]«.[199] Im Grunde ist ›Wuselfaktor‹ damit nichts anderes als der alltagssprachliche Begriff für das, was von den Entwickler:innen von Anno 1800 als Visuelles Feedback bezeichnet wird. Im Kontext der Atmosphären ließe sich damit auch

199 Shepard/Pintsknife u. a. 2020.

davon sprechen, dass Spiele, denen ein hoher Wuselfaktor zugesprochen wird, räumliche Darstellungen und damit Situationen anbieten, die ein besonders großes atmosphärisches Potenzial durch ihre Simulation einer lebendigen, von Spieler:innen bebauten Spielwelt aufweisen.[200]

Auch die Spieler:innen, die die Beiträge im DevBlog kommentieren, betonen die Bedeutung des Visuellen Feedbacks bzw. des Wuselfaktors für ihr Spielerlebnis. Eine User:in schreibt: »Ich freu mich schon sehr den ›Wuselfaktor‹ zu erleben« (U78a), während eine andere vom »allseits beliebte[n] Wuselfaktor« (U81a) spricht. Interessant ist, wie User:innen betonen, dass sie der Einblick in den Entwicklungsprozess von Anno 1800 dahingehend überrascht hat, dass ihnen bisher nicht bewusst war, wie viel Arbeit im Visuellen Feedback steckt. So schreibt eine: »Ich bin ehrlich überrascht, wie viel Liebe zum Detail in diesem Biergarten steckt« (U77a), während eine andere betont: »Ich habe grade nocheinmal mehr gemerkt, wie viel Arbeit und Liebe in dem Spiel steckt und oft sind es Sachen die 80 % der Spieler gar nicht mutbekommt, aber grade deswegen ist eure Arbeit so zu schätzen, denn wenn das Ganze fehlen würde wäre es kein Anno« (U75a). Und tatsächlich ist es so, dass die Anno-Entwickler:innen mit ihren Beiträgen im DevBlog viele der sonst kaum wahrgenommenen Techniken der Atmosphärenproduktion aus dem Dunkel des impliziten Expertenwissens ins Licht der Öffentlichkeit holen und damit – wohl ohne dies zum Ziel zu haben – Quellen von unschätzbarem Wert für eine Atmosphärentheorie des Digitalen Spiels bereitstellen.

3.2.2 *Erzeugende II: Audio Design*

Dies gilt ebenso für den Bereich des Audio Designs.[201] Auch diesem Themenfeld wird ein eigener DevBlog-Beitrag gewidmet, der allerdings in Videoform dargeboten wird, um den Einsatz von Sound direkt am Spiel zeigen zu können (E37a). Audio Designer Felix Maringer betont dabei, dass »Audio Design eine

---

200 Interessanterweise gibt es im Optionsmenü des Spiels sogar eine Grafikeinstellung ›Wuselfaktor‹, die die Anzahl der visualisierten Bewohner der Stadt – den sogenannten »Feedback Units« (E57a) – bestimmt und die auf weniger leistungsfähigen PCs abgesenkt werden kann.

201 Zur Unterscheidung zwischen Begrifflichkeiten wie »Audio Design« und »Sound Design«, »Game Audio« und »Game Sound« sei hier kurz eine Bemerkung gemacht. Melanie Fritsch fasst unter »Game Audio« »Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik« (S. 2018, 8), d. h. Game Audio lässt sich als eine Art *umbrella term* bestimmen. Dennoch findet sich oft eine Binnendifferenzierung zwischen Sounds und Musik im Kontext der Game Studies. Fritsch betont beispielsweise: »Anders als die Ludomusicology beschäftigt sich die Game Audio-Forschung auch mit Soundeffekten und Sprachausgabe« (2018, S. 10, FN 8). Games-Musik wird dahingehend oft als ein Bereich von eigenem Gewicht und damit separat vom Sound Design behandelt. Insgesamt zeigt sich aber, dass die Nutzung der genannten Begrifflichkeiten vielfach unscharf ist – besonders im alltagssprachlichen

tragende Rolle [spielt], um der Welt des 19ten Jahrhunderts Leben einzuhauchen« (E37a) und geht auf die einzelnen Techniken ein, die in der Regel unbemerkt zur Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800 beitragen. Zu nennen sind dabei unter anderem die »Ambience Sounds«, zu denen die oben angeführten Geräusche der Bauernsiedlung zu zählen sind. Das sogenannte »Location Grid […] scannt das darunterliegende Gelände und gibt uns sowohl Informationen über vorhandene Gebäudetypen als auch über die natürliche Landschaft im aktuellen Blickfeld« (E37a), sodass sich die Sounds anpassen und entsprechend ändern, wenn die Perspektive nicht mehr auf die bäuerliche Siedlung, sondern auf die Hochhäuser der Investoren fokussiert ist. Was hier zu hören ist, nennt Maringer interessanterweise eine »quadrophonische Grundatmosphäre« (E37a). Überhaupt wird in seinem Beitrag deutlich, dass im Bereich des Audio Designs der Atmosphärenbegriff deutlich präsenter ist als in den anderen Entwicklungsbereichen,[202] die vielfach andere Begriffe nutzen.

Untrennbar mit dem spezifischen objektiven Point of View des Aufbaustrategiespiels verbunden ist der sogenannte »Listener«, »eine Art Mikrofon, das Informationen aus der Spielwelt erhält. Er funktioniert als eure Ohren in der Welt von Anno« (E37a). Dieses System sorgt dafür, dass sich Sounds anpassen, je nachdem, welcher Abstand zwischen von Spieler:innen steuerbarer Kamera und Spielwelt besteht. Spieler:innen können jederzeit an die Spielwelt heranzoomen und so »deutlich positionierte Schallquellen« (E37a) vernehmen oder weiter herauszoomen und dann einen groben Soundteppich, einen Trubel der Stadt vernehmen. Dieses System wird »Clustering« (E37a) genannt, d. h. »gleichartige Schallquellen« (E37a) werden im herausgezoomten Zustand zusammengefasst, um »ein mögliches Durcheinander« (E37a) zu vermeiden und die Performance, also die Lauffähigkeit des Spiels auf dem jeweilig genutzten PC, zu verbessern.

Als besonders interessant im Kontext der Atmosphären erweist sich außerdem der Versuch der Audio Designer von ANNO 1800, der Soundgestaltung eine Natürlichkeit zu verleihen, obwohl diese klaren Regeln folgend von einem Computer simuliert wird. Hierzu werden »zufällige Schallquellen innerhalb eines bestimmten Bereichs erzeugt« (E37a), was Maringer als »RFX, kurz für Random Effects« (E37a) bezeichnet. Diese Sounds – und das ist hochspannend – »[gehen] über die grafische Darstellung hinaus« (E37a), fügen den Atmosphären des Spiels damit noch eine weitere Ebene hinzu. Der Sound in ANNO 1800 bildet nicht nur das Visuelle ab, verstärkt dessen Eindrücke, sondern schafft

Gebrauch. Ich nutze in diesem Abschnitt angelehnt an den Sprachgebrauch der Entwickler:innen den *umbrella term* »Audio Design«.

202 In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, dass es Bemühungen gibt, Atmosphäre und Musik zusammenzudenken, d. h. Musik selbst als Atmosphäre zu verstehen. (Vgl. Riedel/Torvinen 2019)

noch weitere, zusätzliche Eindrücke, die das Visuelle ergänzen, die die Spielatmosphäre derart anreichern, dass sie natürlich scheint. Auch wird durch dieses System das umgesetzt, was Cook oben als das »notwendig Mysteriöse« der Atmosphärenproduktion beschrieben hat. Durch die zufälligen, nicht auf das Visuelle vereinzelbaren Soundeffekte, erscheinen die Atmosphären noch unnahbarer, noch schwieriger zu fassen.[203]

Diese »Ambience Sounds« bzw. der »Ambient sound«, wie ihn Musikwissenschaftler Mark Grimshaw-Aagaard nennt, tragen somit zu einer »basic environmental spatiality« bei, indem sie es Spieler:innen ermöglichen, »other selves and events, and distances from self to nearby surfaces« wahrzunehmen.[204] Essenziell ist dabei das Moment des Unbewussten, das mit einer atmosphärischen Wahrnehmung assoziiert ist. Grimshaw-Aagaard betont, dass »not only conscious attending to sound waves but also subconscious awareness« das menschliche Weltverhältnis bestimmen würden.[205] Und er ergänzt: »There are many sound waves in the world that can be sensed, and, though I do not necessarily attend to and focus on them, my perceptual apparatus is aware of them and is processing them.«[206] Die Entwickler:innen von Anno 1800 machen sich diese unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen von Sounds in ihrem Atmosphärendesign zunutze. Fokussierte, bewusste Auseinandersetzung ist ebenso möglich wie eine unbewusste, hintergründige Wahrnehmung der Sounds, die zum atmosphärischen Eindruck beiträgt.

Die User:innen sind in Reaktion auf diesen Einblick in den Alltag des Audio Designers Felix Maringer wieder voll des Lobes und zeigen sich – wie schon beim Beitrag zum Visuellen Feedback – überrascht davon, wie viel oft unbemerkte Arbeit in das Audio Design fließt. Eine User:in schreibt: »Für mich ist die tolle Klangatmosphäre einer einer der Punkte, welche die Anno Serie in den vergangen teilen so herausragend gemacht hat« (U185a), während eine andere betont: »Hätte nicht gedacht, dass man sich so viele Gedanken über das Audio-Design macht. Da es ja immer im Hintergrund ist, und man nicht so offen darauf achtet, hab ich den Stellenwert davon wohl vernachlässigt, aber das mal hier so zu sehen (und bewusst zu hören), fand ich ziemlich cool« (U186a). Auch die Journalisten Sebastian Lindner und Peter Bathge betonen in der GameStar den oft unbemerkten Einfluss der Soundeffekte: »Das nehmen wir meistens ebenfalls nur wahr, wenn wir aktiv darauf achten. Nichtsdestotrotz wäre Anno 1800 nur halb

203 Siehe hierzu auch Vadim Nickel, der in Bezug auf Game Audio von einem »generative system« und einem daraus resultierenden »emergent atmospheric setting« spricht (2022, S. 205).

204 Grimshaw-Aagard 2021, S. 281.

205 Ebd., S. 280.

206 Ebd.

so gut, würde man sie weglassen.«[207] Zuletzt reflektiert einer der Spieler:innen sogar über die Wirkungen des Audio Designs: »Es ist interessant, zu sehen, wie Sounddesign funktioniert, aber vor allem auch, was mit Sounds alles möglich ist, und wie dadurch bestimmte Wirkungen beim Spieler erzielt werden« (U188a).

Und damit kehre ich zurück zur romantisch verklärten Atmosphäre des Landlebens, die in Anno 1800 entscheidend mit Hilfe der beiden vorgestellten Techniken Visuelles Feedback und Audio Design hergestellt wird und sich insbesondere dann offenbart, wenn Spielende sich die Zeit nehmen, an ihre Siedlung heranzuzoomen und dem Geschehen zuzusehen und zu lauschen. Hier ließe sich nun kritisch anmerken, dass es sich bei einer solchen Spielweise doch auch eher um eine Ausnahmeerscheinung handeln könnte und Spieler:innen in der Regel gar nicht aus einer stark herausgezoomten Draufsicht, die zweifellos die beste Übersicht bietet, in die Nahansicht wechseln würden. Sicherlich: Die Gefahr besteht in der Atmosphärenproduktion immer, dass die Erzeugenden ihre Wirkung nicht wie geplant entfalten können, sodass auch die Atmosphären nicht wie intendiert wahrgenommen werden. Dies ist sicherlich auch bei Anno 1800 der Fall. Allerdings haben die Entwickler:innen eine Spielmechanik implementiert, die zumindest die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass Spieler:innen näher an die Welt heranzoomen und so in den Kontakt mit den je spezifischen Sub-Atmosphären beispielsweise des Landlebens kommen. So bieten Bewohner:innen der gebauten Stadt hin und wieder kleinere, optionale Aufgaben für die Spieler:innen an, darunter auch sogenannte »Wimmelbild-Aufgaben« oder Fotografie-Aufgaben (Abb. 18).[208] Im hier gezeigten Fall müssen Spieler:innen bei Annahme der Quest an die Spielwelt heranzoomen, die ausgebrochenen Schweine der Bäuerin finden und durch Anklicken wieder an die Bäuerin übergeben. So findet eine vom Spiel dezidiert angeregte Auseinandersetzung mit der Sub-Atmosphäre des Landlebens statt, die dann wiederum zur ganzheitlichen Vergangenheitsatmosphäre des Spiels beiträgt.

In Anno 1800 gibt es außerdem noch einen First-Person-Modus, d. h. der objektive Point of View kann mit Hilfe der Tastenkombination »Strg + Shift + R« temporär in einen subjektiven Point of View umgewandelt werden (Abb. 19). Auch wenn dieser Modus sicherlich die direkteste Auseinandersetzung mit den Atmosphären des Spiels darstellt, offenbart er doch auch grundlegende atmosphärische Störungen (siehe Kapitel B/I/7). Vor allem die Feedback-Einheiten fallen durch ihre geringe Polygonzahl und die niedrige Texturauflösung auf, die

207 Lindner/Bathge 2019.

208 Im Zuge dieser Fotografie-Aufgaben bitten Bewohner:innen der Stadt Spieler:innen beispielsweise darum, eine bestimmte Gruppe von Menschen zu fotografieren. Hierzu wird ein eigener Foto-Modus aktiviert, der noch einmal besonders nahe an das Geschehen heranzoomt und so zum Eintauchen in die Atmosphären des Spiels einlädt.

zwar für eine Draufsicht vollkommen ausreichend sind, im First-Person-Modus allerdings eher störend wirken.

Dennoch sind sowohl Fotografie-Aufgabe wie First-Person-Modus aus zweierlei Gründen besonders hervorzuheben. Erstens belegen diese Beispiel die schon in Kapitel B/III/3.1 angeführte These Benjamin Beils, dass »eine zuneh-



Abbildung 18: Im Zuge der Foto-Aufgabe wird der Blick durch ein Kameraobjektiv simuliert. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 19: In der First-Person-Perspektive durch die Stadt (Quelle: Screenshot des Autors)

mend diffuser werdende Grenze zwischen einem semi-subjektiven bzw. subjektiven Point of View und einer nicht Blickpunkt-gebundenen Darstellung zu beobachten«[209] sind. Dieses Changieren zwischen Perspektiven ist auch für das Wahrnehmen von Atmosphären in und durch Digitale Spiele bedeutsam. Zweitens lässt sich auf Basis dieser Funktionalitäten argumentieren, dass sich selbst die Welt von Anno 1800, obwohl sie primär über eine objektive Ansicht zugänglich wird, in eine Tradition mit zeitgenössischen Spielen stellen lässt, die »are increasingly being made with the knowledge that players take pleasure in touring their landscapes«.[210] Denn so ein »touring« wird ja tatsächlich mittels des First-Person-Modus möglich – und das nicht nur durch irgendeine Spielwelt, sondern sogar durch die zum Teil selbst aufgebaute Spielwelt, wodurch gar die bewusste Herstellung von Konstellationen mit atmosphärischem Potenzial durch Spieler:innen plausibel wird. Wie Marcel Hatam schildert, hatten Spieler:innen schon länger nach einem »new way to explore their cities« gefragt,[211] der nun erstmals mit dem First-Person-Modus implementiert werden konnte. Doch auch die Fotografie-Aufgaben lassen sich in diesen erlebnisorientierten, touristischen Kontext einordnen, wie Bobby Schweizer schildert: »Touristic practices can be encouraged diegetically in-game through photography missions that give the option for exploratory play and reflection.«[212]

Die hier beschriebenen Techniken, die sich dem Rüstzeug der ästhetisch an Anno 1800 Arbeitenden zurechnen lassen, greifen gewiss nicht nur im Kontext einer Atmosphäre des Landlebens. In diesem Sinne wurde hier ein beispielhafter Nutzungskontext vorgestellt, der sich auch auf andere Bereiche – d. h. vor allem Bevölkerungsstufen – von Anno 1800 übertragen lässt. Auf die im Zuge der Bevölkerungsentwicklung entstehenden Atmosphären, die zu der beschriebenen, romantisch verklärten Atmosphäre des Landlebens mit zunehmendem Verlauf des Spiels immer deutlicher in Gegensatz treten, möchte ich nun eingehen.

3.3 Eine Atmosphäre der Industrialisierung

3.3.1 Erzeugende III: User Interface

Sind die Bedürfnisse der Bauern befriedigt, lassen sich diese zu Arbeitern hochstufen. Passiert dies zum ersten Mal, wird eine Einblendung geliefert, die das »Zeitalter der Industrialisierung« ankündigt. Damit setzt »das Ruß geschwärzte

209 Beil 2012, S. 78.
210 Schweizer 2020, S. 163.
211 Szedlak 2021, S. 14.
212 Schweizer 2020, S. 158.

Gefühl des 19ten Jahrhundert[s]« (E06a) ein, beginnen Spieler:innen, ihr »rußgeschwärztes Imperium in eine neue Ära [zu] führen« (E14a). So jedenfalls schildern die Entwickler:innen im DevBlog die Darstellung dieser Bevölkerungsstufe und insgesamt der Industrialisierung im Spiel und zeigen damit schon an, welche Erzeugenden zu einer *Sub-Atmosphäre der Industrialisierung* in Anno 1800 beitragen.

Aus dem hölzern-bescheidenen Bauernhaus wird ein im Vergleich prächtig hervorstechendes Backsteinhaus. Die Transformation ist fließend und in nicht einmal einer Sekunde abgeschlossen. Auch die Instrumentierung ist nun eine andere, d. h. der begleitende Spielsoundtrack wandelt sich. Gleichzeitig ändert sich das in der rechten unteren Ecke angezeigte Bild der Hausbewohner:innen. Gerade noch war eine Bäuerin zu sehen, jetzt blickt uns ein schnauzbärtiger Mann entgegen, ein »Zufriedener Arbeiter«. Dieser Sprung ins nächste ›Zeitalter‹ ist dahingehend nicht nur spielmechanisch relevant in dem Sinne, dass neue Produktionsketten freigeschaltet werden, sondern wird auf den Ebenen Interface, Architektur und sogar Musik atmosphärisch wahrnehmbar. Auf diese Ebenen ist nun einzugehen, beginnend mit dem Interface.

Nach Medienwissenschaftler Timo Schemer-Reinhard verweist der Begriff »Interface« auf die »technische Einrichtung, die buchstäblich zwischen dem Menschen und der Maschine steht«[213]. Mit diesem Begriff sind »Einrichtungen nicht nur zur Steuerung [der Maschine, Anm. FZ], sondern auch zu ihrer Kontrolle«[214] umschrieben, d. h. sowohl Peripheriegeräte wie Maus und Tastatur wie auch Visualisierungen in der »Fläche«[215] des Spielbildes, also beispielsweise Anzeigen zur Lebensenergie des Avatars. Ich beziehe mich hier – wie auch in den folgenden Kapiteln – auf Letzteres, wenn ich von »Interface« bzw. »User Interface« spreche. Zu Ersterem habe ich mich kurz in Kapitel B/III/3.1 unter Rückgriff auf Graeme Kirkpatrick geäußert, doch bin ich mir bewusst, dass die Bedeutung von Peripheriegeräten für die atmosphärische Wahrnehmung im Kontakt mit Digitalen Spielen noch einer ausführlicheren Betrachtung bedarf, die außerhalb der Reichweite dieser Arbeit liegt.

Für das Interface von Anno 1800 wie auch von Aufbaustrategiespielen generell gilt, dass »die meisten Interaktionen zwischen dem Spieler und dem UI [User Interface] [passieren]« (E31a), wie UI Designer Khajag Jabaghchourian in seinem DevBlog-Beitrag zu diesem Thema betont. Mit Benjamin Beil lässt sich allerdings ergänzen, dass Spieler:innen gewiss nicht nur auf das Interface einwirken bzw. mit dem Interface agieren – d. h. mit der »Fläche« –, sondern mit Hilfe

213 Schemer-Reinhard 2018, S. 155.

214 Ebd.

215 Beil 2012, S. 89.

des Cursors auch »Objekte in der Tiefe manipulieren […] können«,[216] indem sie beispielsweise Gebäude direkt in der Landschaft platzieren. Allerdings: Der Cursor wird nie selbst Teil der Bildtiefe, sondern bleibt der Fläche verhaftet, sodass solche Aufbaustrategiespiele wie Anno 1800, die eine objektive Ansicht anbieten, gewiss eine besondere Beziehung zum User Interface unterhalten. Die Frage ist, ob und inwiefern dieses User Interface zur Entstehung von Atmosphären in Anno 1800 beitragen kann.

Als erste Annäherung an eine Antwort lässt sich festhalten, dass das Spiel ein recht minimalistisches User Interface anbietet, mit »readable simple shapes and clean colour coding«.[217] Jabaghchourian schildert die Beweggründe für ein solches Interface Design: »Wenn wir zu viele visuelle Elemente nutzen, würde das UI in den Wettbewerb mit dem Spiel um die Aufmerksamkeit des Spielers treten; solche Ablenkungen schädigen sehr schnell dem Spielgefühl« (E31a). In diesem Sinne wird hier eine von Philipp Bojahr benannte Störung der Atmosphären verhindert, indem das Interface unaufdringlich gestaltet wurde. Doch es ging bei der Gestaltung des Interfaces nicht nur darum, keine Aufmerksamkeitskonkurrenz zur Spielwelt zu schaffen: »Mit der Funktionalität im Fokus zielten wir auf einen zeitgemäßen und definierten Look im Einklang mit unserem ›Industrielle Revolution‹ Hintergrund« (E31a). Lead UI Designer Jan Wawrzik spricht in diesem Kontext auch von einer »iconography matching the era«, die das Interface auszeichne.[218] Es war somit das Ziel, das Interface selbst als ein Erzeugendes für eine Atmosphäre der Industrialisierung anzubieten. Interessanterweise wurde diese Entscheidung, ebenso wie die Wahl der Farbe Violett als Akzent beispielsweise im Bedürfnis- und Zufriedenheitsfenster der Stadtbewohner (Abb. 20), in den Kommentaren intensiv diskutiert.

Eine User:in zeigt sich sehr zufrieden und spricht von einem »gelungene[n] Kompromiss aus dem ›Zeitgeist‹ des im Spiel behandelten Jahres und dem des Erscheinungsjahres« (U159a), einen anderen freut, dass »das UI in Anno 1800 wieder sehr klar und nicht mit Verzierungen überladen sein soll« (U152a). Eine andere User:in betont, dass sie »die Farbgebung stimmig [findet], auch wenn [sie] violett nicht intuitiv mit der Industriellen Revolution verknüpfen würde« (U155a). Für diese Spieler:in scheint dieses Violett zumindest eine leichte atmosphärische Störung darzustellen, die der Entstehung einer Vergangenheitsatmosphäre entgegenwirkt. Eine andere User:in pflichtet bei: »[I]ch muss sagen mir gefällt der Gesamteindruck der im letzten Stream vermittelt wurde schon recht gut, allerdings habe ich das Gefühl, dass das allgemeine Spielgefühl sich beinahe mehr in das frühe 20te Jahrhundert begibt als im 19te Jahrhundert bleibt«

216 Ebd.

217 Wawrzik 2021, S. 33.

218 Ebd.



Abbildung 20: Das Interface von ANNO 1800: minimalistisch in Schwarz-Grau gehalten mit Akzenten in Violett (Quelle: Screenshot des Autors)

(U160a). Für sie wirke das Interface »ein wenig zu ›clean‹« (U160a) und sie würde sich »eher ein ›traditionelleres‹ User Interface« (U160a) wünschen. Für diese User:in scheint das Interface also zu modern und gerade nicht ihrer Vorstellung der Industrialisierung zu entsprechen. Eine andere User:in sieht das ähnlich: »Die Farbe Purpur wurde zwar in Anno Spielen noch nicht genutzt, sticht allerdings meiner Meinung nach etwas aus dem Annofealing heraus und passt nicht ganz ins 19. Jahrhundert« (U163a). Sie schlägt vor »eine Farbe zu finden, die für die Industralisierung steht« (U163a), während eine andere User:in anregt »eine Mischung aus grau-braun (angenehm anzugucken, lenkt nicht ab, passt zu der Stimmung im 19. Jahrhundert)« (U164a) zu verwenden. Es zeigt sich, dass selbst ein Detail wie die Farbgebung des Interface auch von Spieler:innen als relevantes Erzeugendes in einem Atmosphärendiskurs positioniert wird.

Über dieses grundlegende Interface Design hinaus lässt sich nun allerdings noch mehr zur atmosphärischen Funktion des Interfaces sagen: Wie oben erwähnt, wird beim Anklicken eines Gebäudes eine animierte Bewohner:in dieses Gebäudes in der rechten unteren Ecke visualisiert, wodurch Spieler:innen sofort klar gemacht wird, welcher Bevölkerungsstufe dieses Haus zugehörig ist. Dabei gibt es für jede Bevölkerungsstufe genau ein Porträt, dass immer und bei jedem Haus, das dieser Bevölkerungsstufe zugehörig ist, angezeigt wird. In diesem Sinne lässt sich dieses Porträt als ein pars pro toto für *die* Bauern, *die* Arbeiter oder *die* Investoren deuten. Sie erfüllen – wie ja beispielsweise auch schon das Visuelle Feedback – eine Informationsfunktion, indem die Zufriedenheit der Bewohner:innen in den Gesichtern abgelesen werden kann, doch gleichsam



Abbildung 21: Ein Arbeiter in einer Köhlerei (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

sind sie auch von atmosphärischer Relevanz. Bastian Thun beschreibt in einem DevBlog-Beitrag, was das animierte Porträt des Arbeiters ausdrücken soll:

> »Deshalb sollen die Arbeiter in ANNO 1800 trotz ihrer eher funktionellen, rußgeschwärzten Kleidung eine Aura von Solidarität und Stolz vermitteln. Sie sind ein lebhafter und freundlicher Menschenschlag, offenherzig und gesprächig, mit einer Lebensfreude und Würde die, angesichts Ihrer Lebensumstände, mehr als bemerkenswert ist.« (E22a)

Auch hier findet sich wieder eine Erwähnung des Rußgeschwärzten, die sich auch schon in der allgemeinen Beschreibung der Industrialisierungsdarstellung des Spiels fand. Der Arbeiter steht demnach für die harte manuelle Arbeit in den Fabriken, aber gleichzeitig auch für einen Menschen, der sein Herz auf der Zunge trägt und – auch hier findet sich dieses Thema wieder – von einem unerschütterlichen Optimismus gekennzeichnet ist. Das alles lässt sich sicherlich nicht aus diesem einen Porträtbild herauslesen und der Einfluss dieses einen einzelnen Arbeiterporträts auf eine mögliche Atmosphäre der Industrialisierung lässt sich wohl ebenfalls als gering einstufen. Doch es bleibt eben nicht nur bei diesem einen Porträt: Immer wieder, bei jedem Klick auf ein Wohnhaus, aber beispielsweise auch auf eine Fabrik, werden wir von einem, von dem Arbeiter *an sich* begrüßt (Abb. 21).

Jetzt in Arbeitskleidung, hören wir ihn noch flüstern »Hide the bottle! It's the boss!«, bevor er uns wieder freundlich anlächelt. Auch die anderen Bevöl-

kerungsstufen geben solche sogenannten »fluff texts« oder »flavor texts« von sich.[219] Eine besonders zufriedene Bäuerin kommt beispielsweise nicht umhin, kundzutun: »We loves you, we does!«[220] Diese kurzen Einspieler tragen zur Charakterisierung bei und unterstützen hier den visuellen Eindruck, um jeweils das Bild der Bäuerin *an sich* oder des Arbeiters *an sich* herzustellen[221] und spielen dabei beispielsweise auf ein geringes Bildungsniveau oder auf einen Hang zum Alkohol an. All das stützt den Eindruck einer »romantische[n] Darstellung der Epoche« (U87a), nach der sich die Spieler:innen zu sehnen scheinen und in der jede Bevölkerungsgruppe mit den Aufgaben, die ihr anvertraut sind, ihren Frieden geschlossen hat und zufrieden und optimistisch ihr Leben begeht, stets der Arbeit gewidmet und glücklich dabei.

Die Entwickler:innen verschleiern diese Romantisierung keineswegs, da sie ja beispielsweise auch von der »rosarote[n] Brille der Geschichte« (E04a) oder von einer »romantische[n] Reise durch die Geschichte« (E20a) sprechen. Gleichzeitig sehen sie die Darstellung der im Spiel auftretenden Figuren auch als eine Form von »Satire oder sogar Karikaturen« (E04a). So schreibt Matt Cook: »Ich bin fest davon überzeugt, dass Anno-Charaktere am besten und einprägsamsten sind, wenn sie diese Direktheit haben, auch wenn es manchmal bedeutet dass der Humor den historischen Realismus bei der Kehle packt« (E04a). Es ist also keineswegs so, als würde im Entwicklungsprozess nicht darüber reflektiert, dass hier kein nuanciertes Bild verschiedener Bevölkerungsschichten im 19. Jahrhundert geliefert wird. Vielmehr, führt Cook an, zeige sich hier »eine Mischung aus Parallelen und Parodien« (E04a) sowie »eine abwechslungsreiche Riege von Charakteren die das Bild der jeweiligen Zeit einfangen« (E04a). Das ließe sich auch anders formulieren: Mit der Art und Weise, wie hier Bauern, Arbeiter usw. dargestellt werden, ist gerade nicht der Wunsch verbunden, sich an historischem Faktenwissen abzuarbeiten und dieses in das Spiel zu übertragen. Vielmehr sollen diese Charaktere zu einer gewünschten, romantisierten Atmosphäre beitragen. In der Interaktion mit diesen Atmosphären werden Authentizitätsbedürfnisse befriedigt und die Charaktere als spezifische

219 Cook schreibt hierzu: »Layering up these smaller elements we can forward or enhance some overall topics and themes we set out for a particular setting. Even within smaller elements (interactable objects and places, diaries, fluff texts, sound effects) we can make callbacks and connections to such central agendas whenever possible to create some sense of coherence in the narrative to give off a specific atmosphere.« (Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1)

220 Assoziationen zu einem populären Musical wie My Fair Lady (Loewe/Lerner 1956) liegen nahe. Auch hier wird ein vermeintlich niedriger Bildungsstand in der Sprache aufgegriffen.

221 Diese und andere als Teil des Interface visualisierte Bevölkerungsgruppen fallen dabei auch dadurch auf, dass sie westliche Schönheitsideale aufzugreifen scheinen. Nicht derart normierte oder gar nicht-weiße Personen tauchen in der ›Alten Welt‹ nicht auf.



Abbildung 22: Ein Protest in einem Bauerndorf (Quelle: Screenshot des Autors)

Erzeugende dieser Atmosphären schließlich ebenfalls als authentisch wahrgenommen, womit sie ihren Zweck erfüllt und ihre intendierte Wirkung erzielt haben. Cook vergleicht die im Spiel auftretenden Charaktere schließlich noch mit »archetypes from a costume drama«[222], d. h. er sieht sie näher an Fiktion als an historischer Realität. Die Frage steht im Raum, wie diese Darstellungsweise von den Spieler:innen wahrgenommen wird. In den Kommentaren zeigt sich ein gemischtes Bild: Eine User:in betont, dass sie es gut finde, »dass es eben keine komplett realistische Welt sondern eine mit überzogenen Charakteren ist« (U01a), während eine andere gesteht: »Mir war es bewußt nie, unbewußt jedoch wohl stets, aufgefallen, daß die Charaktere ja tatsächlich oft eine historische Parodie bilden« (U47a). Es lässt sich also zusammenfassend von einer Romantisierung der jeweiligen Bevölkerungsgruppen sprechen, überhaupt von einer Romantisierung der Vergangenheit, in der etwaige Katastrophen die klare Ausnahme darstellen.

Eine solche Ausnahme bilden mögliche Aufstände, die es in der Stadt geben kann, wenn die Bewohner:innen eines Hauses ihre Bedürfnisse nicht ausreichend gestillt sehen oder wenn sie in den Produktionsstätten gezwungen werden, bei über 100 % Leistung zu arbeiten. So ist es Spieler:innen möglich, das Produktionsniveau auf Kosten der Zufriedenheit der dort Arbeitenden zu erhöhen und solche Aufstände zu riskieren. Diese zeigen sich dann auch deutlich in der eigenen Stadt (Abb. 22): Stilisierte Fäuste tauchen über den betreffen-

222 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.

den Häusern oder Produktionsstätten auf und auch auf Ebene des Visuellen Feedbacks wird das Aufstandsgeschehen abgebildet. Redner sprechen vor der wütenden Menge in den Vorgärten und nach einer gewissen Zeit marschieren gar Protestzüge durch die Straßen.

Auf Ebene der Spielmechanik bleiben diese Aufstände oberflächlich: Sanktionen für die Ausbeutung der eigenen Bevölkerung gibt es nicht. Das Bauen einer Polizeistation in der Nähe behebt das Aufstandsproblem in kürzester Zeit. Atmosphärisch sind diese Protestbewegungen allerdings sicherlich von Relevanz: Sie bilden einen klaren, aber punktuellen atmosphärischen Kontrast zur optimistischen Grundstimmung des Spiels und tragen damit zu einer Konturierung der sich gegenüberstehenden Atmosphären bei. Zum anderen bilden diese *Sub-Atmosphären des Aufruhrs* einen Teil der Atmosphäre der Industrialisierung, indem sie populärgeschichtlich wohlverankerte Phänomene wie Arbeiterbewegungen aufgreifen. So wird auch von den Entwickler:innen dieser Aspekt betont:

> »Der Arbeiter im 19. Jahrhundert: Unterdrückt, desillusioniert und geradeheraus. Jeder von ihnen ein schlafender Vulkan, der jederzeit im Protest ausbrechen könnte, um sich mit seinen Leidensgefährten zu einem gewaltigen Lavafluss zu vereinen- ein Fluss von Unzufriedenheit und Wut, der alles in seinem Weg zu verschlingen droht, während er zu einer Flutwelle der Revolution heranschwillt« (E22a).

Allerdings – wie erwähnt: Eine echte Revolution bleibt aus und das, obwohl das im Aufstandsfall einsetzende Musikstück, »Streets Aflame«, etwas anderes suggeriert: »Nation wake / Break your chains / Rid your days / From their reign«.[223]

3.3.2 Erzeugende IV: Musik

Damit ist eine erste Andeutung gemacht zur Bedeutung des Spielsoundtracks für die Erschaffung der Atmosphäre der Industrialisierung. So bringt Anno 1800 einen vom Komponisten Tilman Sillescu beim Mainzer Unternehmen Dynamedion produzierten Soundtrack mit, der das Spielgeschehen dauerhaft

223 Reinke Schwinning schrieb zu diesem Stück jüngst: »Mag der Text («Nation wake/Break your chains/Rid your days/From their reign») an englische Arbeiterlieder des 19. Jahrhunderts erinnern, folgt die Vertonung eher der Manier (sinfonischer) Kampflieder der 1920er Jahre oder sowjetischer Massenlieder der Stalin-Ära: mit stampfendem Marschrhythmus im großen Orchester, rastlosen Streicherrepetitionen, Männerchor sowie strahlenden Bläserklängen und Fanfaren in der apotheotischen Coda. Dieser Anachronismus kann verschiedene Gründe haben. Denkbar ist etwa die leichter erkennbare Korrelation zwischen den weithin mit Klassenkampf assoziierten stilistischen Anleihen und dem Ereignis, oder aber die Notwendigkeit, Dringlichkeit und Dramatik zu vermitteln.« (Schwinning 2021)

untermalt. Auch ein DevBlog-Beitrag widmet sich dezidiert diesem Soundtrack und spricht von einer »musikalische[n] Reise ins 19. Jahrhundert« und von der »Musik der industriellen Revolution« (E50a). Komponist Sillescu eröffnet dabei hochspannende Einblicke in den Entwicklungsprozess des Soundtracks. So gibt er zu Protokoll, dass »wir versucht [haben], eine gute Mischung aus Filmmusik und historischen Musikstrukturen zu finden« (E50a) und damit dieses »Once Upon A Time Feeling« (E50a) herzustellen. Sillescu macht damit deutlich, dass es hier keinesfalls darum geht, historische Praxen des Musizierens zu reproduzieren, sondern auch hier den Erwartungen der Spieler:innen zu entsprechen und Musik zu liefern, die dem Gesamteindruck der Atmosphäre zuträglich ist. Hierzu schreibt Ludomusikologe James Cook, dass Musik, die in Digitalen Spielen mit Vergangenheitsbezug genutzt wird, in der Regel stark von einer »popular conception of history« beeinflusst ist.[224] Gemeint ist damit, dass das, »[w]hat is considered an ›authentic‹ musical expression of a time period changes through time and cultural context, and is impacted upon by technological constraints and opportunities«,[225] d. h. auch hier geht es primär darum, Authentizitätsbedürfnissen zu entsprechen und nicht den geschichts- oder musikwissenschaftlichen Forschungsstand abzubilden.

Auch Creative Director Dirk Riegert kommt im genannten DevBlog-Beitrag zu Wort und thematisiert einen ersten klaren atmosphärischen Bruch zwischen der Atmosphäre des Landlebens und der Atmosphäre der Industrialisierung: »Wir beginnen ganz klein und bescheiden mit Dörfern und es ist sehr entspannend. Aber wenn die Industrialisierung zuschlägt, beginnt eine andere Art von Musik« (E50a). Wie ich im Spieldurchlauf feststellen konnte, wird tatsächlich jeder Sprung in ein neues ›Zeitalter‹ von einem oder sogar mehreren neuen Musikstücken begleitet, die ab diesem Zeitpunkt das Spielgeschehen auf neuerliche Art und Weise untermalen. So setzt nach Übergang in das »Zeitalter der Industrialisierung« das Stück »Industrial Accidents« ein. Sillescu betont: »Wir haben versucht, orchestrale Farben zu verarbeiten, aber nicht in einer symphonischen, sondern in einer mechanischen Weise« (E50a) und das zeigt sich bei diesem Stück sehr eindringlich. Es klingt, als sausten die Hämmer der Arbeiter im Takt auf das heiße Metall. Ein akzentuierender Männerchor evoziert Bilder einer Flut an Arbeitern, die bei Schichtbeginn in die Fabrik strömen und ihr Tagwerk an den Fließbändern beginnen. Riegert unterstreicht, dass dieser Eindruck erweckt werden soll: »Wie laufende Maschinen. Es gibt Klänge, etwa schlagende Sounds, die einen an ein Uhrwerk und solcherlei Dinge erinnern« (E50a). So unterstreicht die Musik den Übergang in diese neue Phase und for-

224 Cook 2021, S. 344.
225 Ebd.

ciert den atmosphärischen Eindruck. Nicht zufällig bezeichnet Gregor Herzfeld Musik als »vehicle for the transportation of atmospheric values.«[226]

Das hier beschriebene Stück, das zur einer Atmosphäre der Industrialisierung beiträgt, ist dabei nur ein Beispiel unter vielen, denn auch die anderen Bevölkerungsstufen bringen neue Stücke mit. Interessanterweise bildet sich so auf Dauer ein breites Portfolio an musikalischen Beiträgen mit unterschiedlichen atmosphärischen Gehalten, sodass auch auf Ebene der Musik dem Grundprinzip einer ständigen Kontrastierung von Atmosphären gefolgt wird. Hierzu zählen dann eben auch solche punktuell eingesetzten Stücke wie »Streets Aflame« im Kontext eines Aufstandes, »Sea of Flames«, wenn es in der Stadt zu einem Brand kommt oder »Is It Infectious?«, wenn eine Krankheit ausbricht.[227] Insgesamt ist die musikalische Untermalung in Anno 1800, so Musikwissenschaftler Reinke Schwinning, »auf einfache Weise adaptiv«:[228]

> »Das gesamte Spiel wird im Hintergrund von ständig wechselnden, unauffällig ineinander übergehenden Ambiente-Tracks begleitet, die auf die jeweilige Spielsituation, Zivilisationsstufe, Spielumgebung und weitere Parameter abgestimmt sind. Stilistisch kombiniert das Komponistenteam von Dynamedion unter Tilman Sillescu dabei (spät-)romantische Klavier-, Orchester- und Chorklänge mit englischen Folk-Elementen, instrumental repräsentiert durch Solo-Violine, Akkordeon und Zupfinstrumente.«[229]

Interessant ist, dass Schwinning hier die Rolle der Musik »im Hintergrund« und als »unauffällig ineinander übergehende Ambiente-Tracks« betont, womit er direkt an die Ausführungen Herzfelds anschließt. So formuliert dieser pointiert mit Bezug auf atmosphärisch genutzte Musik, dass »[i]ts power is the power of the background«.[230] Außerdem betonten sowohl Schwinning wie auch Herzfeld das Adaptive der Musik, d. h. der Anpassung an die Spieler:innenhandlungen als Besonderheit von Digitalspielmusik. Herzfeld hierzu: »This is why game composers must invent very flexible scores that may change their features ac-

226 Herzfeld 2013, S. 147.

227 Spielmechanisch gilt für Brände und Krankheitsausbrüche dasselbe wie für Aufstände: Die Gefahr durch solche Ereignisse ist doch sehr überschaubar. Der Bau einer Feuerwehr, eines Krankenhauses respektive einer Polizeistation lösen die jeweiligen Probleme schnell, sodass diese (auch und besonders atmosphärischen) Ausnahmesituationen nicht zur Regel werden.

228 Schwinning 2021.

229 Ebd.

230 Herzfeld 2013, S. 151.

cording to the game flow.«[231] In ANNO 1800 zeigt sich diese Flexibilität der Musik und deren Auswirkung auf die Spielatmosphären deutlich.

3.3.3 Erzeugende V: Architektur

Zuletzt ist noch die Ebene der Architektur zu betrachten, die ebenfalls mit dem Sprung ins nächste ›Zeitalter‹ eine Transformation erfährt. Bastian Thun merkt hierzu an: »Verglichen mit den eher romantischen Hütten der Bauern strotzten diese Wohnhäuser geradezu vor Elan und Überlebenswillen, ganz wie die Arbeiter selbst« (E22a). Das idealisiert überzeichnete Bild der Arbeiterklasse setzt sich fort und wird auch in der Spielarchitektur sichtbar. Die Arbeiterhäuser sollen sich klar von denen der Bauern unterscheiden, der Sprung zur nächsten Bevölkerungsstufe soll unübersehbar und damit auch atmosphärisch entsprechend wirkmächtig werden. Diese Form der Kontrastierung ist dann architektonisch folgendermaßen realisiert: »Während spätere Gebäude aussehen als seien sie von Architekten am Reißbrett entworfen worden, sollen die Häuser der Farmer aussehen als seien sie eigenhändig, anstatt von einer großen Baufirma, errichtet worden. Sie wirken wie Landhäuser mit Holzbrettern und kleinen, individuellen Dekorationen« (E21a). Doch, so betont André Kischnik, Senior Concept Artist von ANNO 1800, in einen DevBlog-Beitrag, schien es den Entwickler:innen nicht genug, aus Holzhütten Backsteinhäuser werden zu lassen, um ihre Vorstellung von der Industrialisierung zu visualisieren. Im Gegenteil: Im Zuge der Recherche, für die »zum Beispiel alte Fotos oder Gemälde« (E06a) gesichtet wurden, »mussten [wir] feststellen, dass sich stark ähnelnde Gebäude aus rotem Backstein nicht wirklich interessant zu betrachten sind und auch nicht unbedingt das sind was Leute erwarten, wenn sie an die industrielle Revolution denken« (E06a). Gerade hier wird deutlich, dass die Atmosphäre der Industrialisierung, die hier entstehen soll, bewusst abgestimmt wurde auf die Erwartungen der Spieler:innen. Auch Matt Cook macht daraus keinen Hehl, wenn er betont, dass Elemente ins Spiel gebracht wurden, »that smack of the era«[232] und die »were carefully chosen as being memorable and meeting the expectations of players for the era«.[233] Hier fallen Stichworte wie »very much based on player exectations«, »universal appeal« und »common impression of that century.«[234] Dabei zeigt sich in dieser an Spieler:innenerwartungen ausgerichteten, atmosphärischen Reproduktion der Industrialisierung besonders auch eine Omnipräsenz von dem, »what is deemed typically ›British‹ mainly in

231 Herzfeld 2013, S. 151.
232 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.
233 Ebd.
234 Ebd.

terms of architecture or building styles«,[235] wie Angela Schwarz betont. Obwohl also, wie ich bereits weiter oben ausgeführt hatte, das Verhältnis zwischen Spieler:innen und ›dem Empire‹ des 19. Jahrhunderts im Spielverlauf diffus bleibt, rekurriert die im Spiel hervorgerufene Atmosphäre der Industrialisierung doch recht klar auf verbreitete Imaginationen einer britischen Industrialisierung. Unmittelbar hiermit verbunden sind »Anleihen an Vorstellungen viktorianischer Stadtbilder«, die allerdings, so Schwarz erneut, »mehr zu erahnen denn wirklich zu erkennen« sind.[236] Explizit spricht Schwarz deswegen auch davon, dass »es mehr um die Erzeugung einer Atmosphäre, die historisch anmutet, als um Inszenierung einer historischen Rekonstruktion« gehe,[237] womit auch hier der Bezug zum atmosphärischen Erleben explizit gemacht ist.[238]

Die Wohnhäuser der Arbeiter sind dabei nur ein kleiner Teil der Erzeugenden, die zu dieser Atmosphäre der Industrialisierung beitragen. Andere Elemente sind von noch entscheidenderer Bedeutung und drängen sich geradezu auf, sobald mit Erreichen der Stufe der Arbeiter neue Gebäude wie Hochofen und Stahlwerk freigeschaltet werden. Wie Bastian Thun im DevBlog-Beitrag zur Arbeiterklasse hervorhebt, »[soll sich] [d]as Erreichen der zweiten Stufe dabei bewusst wie der Anbruch eines neuen Zeitalters anfühlen, mit zunehmend komplexeren Produktionsketten« (E22a). Industrialisierung scheint hier somit für einen sehr abrupten technologischen Fortschritt zu stehen, der auch in der Spielmechanik gespiegelt wird. Vor allem zeigt er sich aber daran, wie er das Stadtbild nachhaltig verändert.

»[U]m ein Bild zu erschaffen, dass die meisten von uns im Kopf haben, wenn sie an das 19te Jahrhundert denken« (E06a), so betont André Kieschnik, werden ab diesem Zeitpunkt »Elemente wie sichtbare Stahlträger und viel Eisen« (E06a) verwendet, die beispielsweise das Aussehen der genannten Fabriken bestimmen (Abb. 23). Es lässt sich allerdings durchaus fragen, ob der Fortschritt tatsächlich so abrupt kam, denn eigentlich – und das ist beispielsweise auch eine Kritik, die am Begriff der ›Industriellen Revolution‹ geäußert wird – haben wir es realhistorisch zu tun mit einer phasenweise ablaufenden Revolution, »that spins out, in any given society, for several decades«.[239] In Anno 1800 jedenfalls ist der Bruch deutlich atmosphärisch spürbar, der Zeitraum des technologischen Wandels auf den Moment des ›Zeitaltersprungs‹ gestaucht. Das Bild vom 19. Jahrhundert,

---

235 Schwarz 2020b, S. 125.

236 Schwarz 2021, S. 593.

237 Ebd.

238 Während die Bedeutung des Viktorianischen bzw. Neo-Viktorianischen im Kontext der Vergangenheitsatmosphärenproduktion hier nicht weiter vertieft werden soll, finden sich ausführliche Schilderungen hierzu im folgenden Analysekapitel zu Assassin's Creed Syndicate.

239 Stearns 2018, S. 2.



Abbildung 23: Hochofen und Stahlfabrik (Quelle: Screenshot des Autors)

auf das Kieschnik hier abhebt, ist dahingehend eher eines des späten 19. Jahrhunderts, als sich die »second industrial revolution« vor allem in Westeuropa bahnbrach,[240] wird aber auf das 19. Jahrhundert insgesamt projiziert.

Weiter oben hatte ich unter Bezug auf Marc Bonner betont, dass die Größenverhältnisse der Gebäude untereinander, aber auch der Bewohner:innen, der Feedback Units, im Verhältnis zu diesen Gebäuden verzerrt sind, um eine Übersichtlichkeit für Spieler:innen zu gewährleisten. Ebenso werden Maschinen, die eigentlich in das Innere dieser Gebäude gehören würden, in der Regel nach außen verlagert, um direkt ersichtlich werden zu lassen, um welchen Gebäudetyp es sich handelt. In seinem DevBlog-Beitrag bestätigt André Kieschnik, dass solche Überlegungen auch bei der Entwicklung von Anno 1800 eine Rolle gespielt haben. Er betont: »In Anno müsst ihr jedoch in der Lage sein, in kürzester Zeit den Typ und die Funktion eines Gebäudes zu erkennen«, weswegen »wir häufigen Nutzen von offenen Wänden [machen] und sogar Objekte [platzieren], die eigentlich nach innen gehören würden (wie große Schmelzöfen), um es somit einfacher zu machen, dass Gebäude sofort einzuordnen« (E06a). Dass in Anno 1800 also ganz in Tradition anderer Aufbaustrategiespiele und voriger Teile der Reihe vor allem auch die Informationsfunktion die architektonische Gestaltung der Spielwelt prägt, führte bei einigen User:innen zu Kritik. So schreibt eine: »Spielerisch sinnvoll sind die vergrößerten Feedback units vielleicht allerdings stören sie meiner Ansicht nach die Optik erheblich« (U144a). Eine andere User:in schreibt: »Wenn es so im finalen Spiel aussähe würde es mich definitiv

240 Stearns 2018, S. 10.

oftmals aus der Atmosphäre des Spiels ziehen und das sonst optisch wundervolle Spiel graphisch etwas weniger genießbar machen« (U146a). Hier wurde also erneut – wie schon im Kontext des User Interface – eine potenzielle atmosphärische Störung identifiziert, die dann auch direkt kritisiert und zur Überarbeitung empfohlen wurde. Einer der Entwickler, Marcel (vermutlich Brand Manager Marcel Hatam), antwortet direkt in den Kommentaren auf diese Kritik und betont: »Die Größenverhältnisse in ANNO waren noch nie realistisch, was aber absolut [s]o gewollt ist da uns visuelles Feedback sehr wichtig ist« (U145a). Er führt an – und stützt sich dabei vermutlich auf Daten, die das Studio mit vorherigen ANNO-Teilen und in ersten Fokusgruppentests sammeln konnte –,[241] dass »Spieler allerdings die meiste Zeit in einer der mittleren Zoomstufen verbringen« (U145a), weswegen eine Verzerrung der Größenverhältnisse unabdingbar sei, »damit auch ohne ständiges heranzoomen zu erkennen ist was in der Stadt so alles passiert« (U145a). Wie schon im Kontext des User Interface zeigt sich hier, dass Spielmechanik und atmosphärische Ausgestaltung des Spiels nicht immer Hand in Hand gegangen sind, sondern im Gegenteil auch zu Konflikten geführt haben, die als potenzielle atmosphärische Störungen im Spiel weiterbestehen. Zumindest bezüglich des Größenverhältnisses zwischen Feedback Units und Gebäuden wurde in diesem Fall der ›Lesbarkeit‹ der Spielwelt der Vorzug gegeben.

Anders sieht das beim Größenverhältnis zwischen Gebäuden aus. Hier scheint vor allem wieder die Schaffung einer eindringlichen Atmosphäre der Industrialisierung und damit in Konsequenz einer Atmosphäre des Fortschritts im Vordergrund gestanden zu haben. So betont Christian Schneider, Game Designer und Lead Artist: »Um dem Szenario des 19ten Jahrhunderts gerecht zu werden, mussten wir feststellen, dass die Größenverhältnisse von Gebäuden sich verändern müssen« (E20a). Der Sprung in ein »Zeitalter der Industrialisierung« mit dem Bau des ersten Arbeiterhauses in der Stadt wird dahingehend nicht nur mit der Wahl der visualisierten Baumaterialien atmosphärisch spürbar, sondern vor allem auch durch die Größenverhältnisse zwischen Gebäuden des ›Alten‹ und des ›Neuen‹. Schneider erklärt hierzu, dass »Fabriken die Gebäude in Euren Wohnvierteln deutlich überragen und sich wie ein beeindruckender Meilenstein moderner Architektur und Städteplanung anfühlen [sollen]« (E20a). Und tatsächlich: Selbst weit herausgezoomt überragen die Fabriken mit ihren meterhohen Schornsteinen die kleinen Häuser der Bauern, aber auch der Arbeiter.

241 In einem Interview mit der GameStar erläutert Creative Director Dirk Riegert, wie sich das Entwicklungsteam über die Wünsche der Fans informiert: »Wir haben Umfragen, die wir im Spiel machen, wo wir auch einfach ganz direkt fragen: Sagt mal, was denkt ihr denn? Oft ist es auch wirklich so, dass wir auch sogenannte qualitative Studien machen, wo wir ein Dutzend ANNO-Fans einladen – in Deutschland, in den USA – und mit denen diskutieren.« (Schneider 2018)



Abbildung 24: Ein Industriekomplex. Die Bauernhäuser rechts davon wirken winzig im Vergleich. Frühe Produktionsstätten, beispielsweise die Weberei (links zu sehen), sind ebenfalls deutlich kleiner. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 25: Überblick über eine ausgebaute Stadt mit allen Bevölkerungsstufen (Quelle: Screenshot des Autors)

Auch frühe Produktionsstätten wie die Weberei, die noch von Bauern betrieben wird, fallen von der Größe deutlich ab (Abb. 24). Die kommentierenden Spieler:innen betonen, wie wichtig ihnen dieses sehr klare Größenverhältnis ist und halten beispielsweise fest: »Ich finde es einen richtigen Schritt, dass jetzt die Industrieanlagen die Insel optisch dominieren (insbesondere was die Höhe angeht)« (U86a) oder: »Ich mag die Idee der niedrigen Wohnhäuser und der rießigen Fabrik und Protzbauten!« (U88a)

Interessanterweise zieht sich dieses Prinzip – je neuer desto größer – durch das ganze Spiel und wird im weiteren Verlauf vor allem bei den Wohnhäusern der verschiedenen Bevölkerungsstufen deutlich. Weit herausgezoomt auf eine ausgebaute Stadt blickend, wird das unübersehbar (Abb. 25). Die im Verhältnis winzigen Bauernhäuser werden schon von den Arbeiterhäusern überragt. Auch die nächste Stufe, die Handwerker, ziehen in größere Häuser. Der größte Sprung ist allerdings bei der Stufe der Ingenieure mit ihren Hochhäusern zu sehen. Die Häuser der Investoren mit ihren grünen Dächern sind dann sogar noch ein Stück größer. Sicherlich lässt sich bei näherem Hinsehen feststellen oder zumindest erahnen, welche Baustoffe in diesen Häusern Verwendung gefunden haben könnten. Doch der große atmosphärische Kniff von ANNO 1800 liegt darin, dass Spieler:innen eben nicht heranzoomen müssen, um in diese spezifische Fortschrittsatmosphäre einzutauchen, weil sie sich alleine schon auf Basis der Größenverhältnisse manifestiert. Die Wahl der Baustoffe – und damit auch der Fortschritt in der Wahl und Nutzung dieser Baustoffe – wird über die Größenverhältnisse repräsentiert. Bastian Thun führt hierzu aus: »Die Architekten der Moderne sind keine Freunde von altmodischen Werkstoffen, wie Ziegel oder sogar Holz. Der Zement als neues Baumaterial wird es Euch erlauben, größere und prächtigere Bauwerke zu errichten, um Eure Bewohner und Besucher gleichermaßen zu beeindrucken« (E29a). Damit trägt ANNO 1800 der Tatsache Rechnung, dass »die Architektur ein perfektes Sinnbild für den Wandel der Zeit darstellt« (E29a). Gleichzeitig bleibt sich ANNO 1800 damit aber auch dem von mir bereits mehrfach betonten Grundprinzip der Kontrastierung treu. Das Alte und das Neue existieren stets nebeneinander und mit jedem Blick auf die Spielwelt wird dieses Alte und Neue gegenübergestellt, entsteht eine Atmosphäre des Fortschritts heraus aus dem Von-Bis der selbstgebauten Stadt.

Wie betont, ist die Reibung von Atmosphären des Landlebens und der Industrialisierung charakteristisch für diese Atmosphäre des Fortschritts in ANNO 1800. Als Kommentar auf einen DevBlog-Beitrag zum Themenkomplex der Bevölkerungsstufen stellt eine User:in folgende Frage: »Kommt da noch Schmutz dazu?« (U99a). Sie hatte sich daran gestört, dass »das gesamte Stadtbild (selbst Kleider und Kutschen) sehr sauber, ganz, gradlinig, fast steriel, halt wie frisch aus dem Ei gepellt« (U99a) wirke und merkt an, dass »die Industrielle Revolution für Städte wohl eine der schmutzigsten Epoche war« (U99a). Und auch die

Entwickler:innen rufen mit Formulierungen wie »Ruß geschwärzte[s] Gefühl des 19ten Jahrhundert[s]« (E06a) und »rußgeschwärztes Imperium« (E19a) ja genau solche Vorstellungen industrialisierter Stadtviertel auf. Während allerdings die Wohngebiete sauber bleiben, zeigt sich diese Verschmutzung deutlich in der Umgebung der Fabriken, da dort dichter schwarzer Rauch die Umgebung einhüllt. Auch aus einer herausgezoomten Perspektive sind die Industriekomplexe somit nicht nur wegen ihrer hervorstechenden Größe erkennbar, sondern auch, weil sie von immer sichtbaren Rauchschwaden überlagert sind. Anno 1800 forciert damit eine Dichotomie von schmutzig und sauber, die die Atmosphäre der Industrialisierung, die die Entwickler:innen hervorrufen möchten, noch weiter schärft und ein Gelingen wahrscheinlicher macht. Analog dazu wird diese Dichotomie in Anno 1800 auch erstmals in der Spielmechanik in Form der sogenannten »Städte-Attraktivität« (E26a) abgebildet, »wonach die Attraktivität jeder Insel bewertet wird, und sich auf verschiedene Spielaspekte auswirken kann« (E26a). Diese Spielmechanik erhebt das »zuvor eher informelle Schönbauen« (E26a), auf das ich bereits eingegangen bin, zu einer auch spielmechanisch lohnenden Aktivität.

So ist es zum einen sinnvoll, Wohnhäuser nicht in unmittelbare Nähe der Fabriken zu stellen, um keinen Zufriedenheitsmalus zu riskieren, sowie – wenn möglich – Fabriken sogar ganz auf andere Inseln auszulagern, um damit die Gesamtattraktivität beispielsweise der Hauptinsel zu erhöhen, die dann nur noch für Wohnhäuser genutzt wird. So entstehen, lässt sich zusammenfassen, *Atmosphäreninseln* auf zweierlei Weise: Erstens bilden sich auf den jeweils besiedelten Inseln selbst Atmosphäreninseln heraus – also metaphorische Inseln –, insofern als die Fabriken klar von den Wohngebäuden separiert werden. In der Umgebung der Fabriken herrscht somit eine andere Atmosphäre vor als in den Wohngebieten. Je nach Zoomstufe können sich Spieler:innen sehr dezidiert auf die eine oder andere Atmosphäre einlassen, hier auf die Atmosphäre der Industrialisierung im Schatten der Fabriken, dort auf die Atmosphäre des Landlebens zwischen den Bauernhäusern und Kneipen, oder weit herausgezoomt beide Atmosphären im direkten Kontrast wahrnehmen. Zweitens entstehen tatsächlich – d. h. nicht metaphorisch, sondern wörtlich gesprochen – Atmosphäreninseln, insofern als es bestimmte Inseln gibt, die sich bestimmten Aufgaben widmen, es also eine Insel für die wohlhabenden Investorenhäuser, eine Insel für ein Bauerndorf mit Kartoffelfeldern und eine Insel für die Stahlfabriken geben kann. Im ständigen Bauen und Optimieren springen Spieler:innen ständig zwischen diesen Inseln hin und her, bauen dort noch eine Farm, legen hier eine Handelsroute an. So wird das Grundprinzip der Kontrastierung von Atmosphären, das Anno 1800 auszeichnet, nicht nur auf je spezifischen Inseln wirkmächtig, sondern auch in der Beziehung zwischen den Inseln des eigenen Handelsimperiums. Auf den Punkt gebracht: Das Hin- und Herspringen zwischen den

Inseln bedeutet jedes Mal das Eintauchen in eine neue Atmosphäre, eine Ankunftssituation (nach Baumgartner, siehe Kapitel B/I/7), bietet jedes Mal das Potenzial für einen wahrnehmbaren Kontrast zur vorher bearbeiteten Insel und macht es damit noch wahrscheinlicher, dass die jeweiligen Atmosphären gelingen, also wie intendiert wahrgenommen werden in ihrer klaren *Konturierung durch Abgrenzung*.

Bisher könnte der Eindruck entstanden sein, dass sich Anno 1800 sehr stark auf einer Insel, der Hauptinsel des Imperiums, abspielt. Und ja: Spieler:innen verbringen viel Zeit auf dieser Insel. Doch Anno 1800 – wie auch die vorigen Anno-Teile – zeichnet sich gerade dadurch aus, dass zahlreiche Inseln parallel optimiert werden müssen, um Waren- und Produktionskreisläufe zu gewährleisten. Das Hin- und Herspringen ist daher die Regel und nicht die Ausnahme. Im Hin- und Herspringen wird die Kontrastierung noch deutlicher, was sich auch noch einmal zeigen wird, wenn im nächsten Unterkapitel die karibisch anmutende ›Neue Welt‹ Thema ist.

Doch zuvor sei noch einmal zur Atmosphäre der Industrialisierung zurückgekehrt. Mit Erreichen der Bevölkerungsstufe der Ingenieure erhalten Spieler:innen erstmals Zugang zu den »unermüdlichen Stahlrösser[n] der industriellen Revolution« (E14a), bzw. zum »zuverlässige[n] eiserne[n] Ross des 19. Jahrhunderts« (E35a), der Eisenbahn. Laut Game Designer Christian Schneider »[repräsentieren] Züge einen wichtigen Teil des Fortschritts der industriellen Revolution« (E14a), sodass diese Züge auch als besonders wirkmächtiges Erzeugendes einer Atmosphäre des Fortschritts bestimmt werden können.[242] Maurice Weber lobt für GameStar dabei besonders, wie die Eisenbahn für ihn zum »wunderschöne[n] Gesamtbild«[243] beiträgt, wenn sie »über's Land brummt«.[244] Visuelles Feedback und Audio Design der Eisenbahn stellen zweifellos prägende Elemente einer Atmosphäre der Industrialisierung da (Abb. 26). Und wenn die Eisenbahn dann sogar unmittelbar an einer Bauernsiedlung vorbeifährt, dann wird der Kontrast des Alten und Neuen noch einmal ganz besonders deutlich und eine Atmosphäre des Fortschritts stellt sich ein. Aber nicht nur die Eisenbahn selbst, sondern auch das, was sie im Spiel mit sich bringt, prägt ganz entscheidend das Stadtbild und damit die aufkommenden Atmosphären.

---

242 Interessanterweise werden Züge erst im recht fortgeschrittenen Spiel freigeschaltet, waren allerdings in der Realität bereits in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts im Einsatz (vgl. Stearns 2018, S. 38). Dies ließe sich als Anachronismus bestimmen, doch für die Vergangenheitsatmosphäre, die sich durch Ganzheitlichkeit und gerade nicht durch klare zeit-räumliche Bestimmbarkeit auszeichnet, ist das irrelevant. Wichtig ist, dass die Eisenbahn als Erzeugendes überhaupt vorkommen.

243 Klinge/Weber/Harth 2019.

244 Ebd.



Abbildung 26: Die erste Eisenbahn fährt durch das Industrieviertel. (Quelle: Screenshot des Autors)

3.3.4 Exkurs: Elektrifizierung

Die Eisenbahn erfüllt in ANNO 1800 spielmechanisch nur eine einzige Funktion: Sie transportiert Öl von Raffinerien in die Kraftwerke der Stadt. Damit hält nach Verlegen eines Schienennetzes mit der ersten Eisenbahn auch die Elektrizität Einzug in die Stadt.

Doch was passiert mit der elektrifizierten Stadt? Wie auf Basis der bisherigen Ausführungen schon zu erwarten ist, bedeutet eine Stromversorgung für die Stadt ein entsprechendes Visuelles Feedback sowie eine Reaktion auf Ebene des Audio Designs, was wiederum zu einer Transformation des atmosphärischen Eindrucks führt. Ich würde hier argumentieren wollen, dass die Atmosphäre der Industrialisierung intensiviert wird, dass jetzt gar von einer *Atmosphäre der Elektrifizierung* gesprochen werden könnte, obwohl die Grenzen hier sicherlich fließender sind als noch im Vergleich von Atmosphäre des Landlebens und der Industrialisierung.

Fährt die mit Öl beladene Eisenbahn das erste Mal in das Kraftwerk ein, ändert sich das Stadtbild grundlegend – zumindest in dem Radius, der von diesem Kraftwerk mit Elektrizität versorgt wird. Produktionsstätten erhalten den Vorteil, dass sie nun mit mehr als 100 % Leistung arbeiten können, ohne dass dafür die dort Arbeitenden ausgebeutet werden müssen. Manche Fabriken, wie beispielsweise die Hochrad-Werkhalle, können gar ohne Strom keine Produktion aufrechterhalten. Im User Interface wird die Stromversorgung der Gebäude dann auch entsprechend abgebildet (Abb. 27).

Auch hier erfüllt das User Interface wieder eine atmosphärische Funktion. Es ist geradezu so, als würde ›das Licht angehen‹ in diesen Fabriken, wenn Spieler:innen in der rechten unteren Ecke das blaue Leuchten vernehmen können. Auch das Audio Design spielt eine Rolle: Das Zahnrad, das im Interface die laufende Produktion symbolisiert, dreht sich schneller und Spieler:innen können zeitgleich hören, wie ein stetes Klicken einer gut geölten Maschine immer schneller und schneller wird, angetrieben von der neuen Kraft der Elektrizität. Das Spiel macht so unmissverständlich klar: Das ist ein großer (Fort-)Schritt für die ganze Stadt. Und dieser Fortschritt wird so auch atmosphärisch spürbar.[245]

Gleiches lässt sich sagen, wenn nun ein Blick auf die Wege zwischen den Fabriken gewagt wird (Abb. 28). Von der einen auf die andere Sekunde zieren Strommasten die Pflasterstraßen. Hinzu kommen Laternen, die diese Straßen ausleuchten, und – auch das fällt direkt ins Auge – plötzlich fahren Autos durch die Straßen, die Waren zwischen den Fabriken hin und her transportieren.[246] Man würde denken, dass in der Stadt erst eine Maschinenfabrik gebraucht würde, bevor diese Autos durch die Straßen fahren können, doch dem ist nicht so: Die Versorgung mit Strom stellt den entscheidenden Wendepunkt für das Stadtbild dar und bringt auf einmal all diese Veränderungen mit sich. Auch deswegen sehe ich hier die Notwendigkeit, von einer eigenen, von der bereits umrissenen Atmosphäre der Industrialisierung noch klarer abzugrenzenden Atmosphäre der Elektrifizierung zu sprechen, die sich aus diesem stark veränderten Stadtbild ergibt. Auch in der GameStar wird dieser Moment, wenn zum ersten Mal Strom aus dem Kraftwerk fließt, entsprechend gewürdigt: »Anno 1800 gibt sich zudem alle erdenkliche Mühe, diesen entscheidenden Meilenstein der Industriellen Revolution angemessen zu zelebrieren«.[247] Journalist Heiko Klinge spricht hier gar von seiner »Lieblingsszene«: »[W]enn du zum ersten Mal eine Eisenbahnstrecke anschließt an ein Kraftwerk und plötzlich du Elektrizität in der Stadt hast. Was dann alles passiert. Es gibt so viele Kleinigkeiten zu entdecken«.[248] Auch viele User:innen schließen sich hier an: »Ich finde das optische

245 Für manch eine User:in ist diese atmosphärische ›Inbetriebnahme‹ des User Interface dabei sogar zu aufdringlich: »Die Stromanzeige rechts unten im Bild finde ich eher störend. Eine ruhigere und klarere sowie etwas defensiv wirkendere Darstellung wäre denk ich hier von Vorteil« (U181a).

246 Auch hier zeigt der von Anno 1800 dargestellte technologische Fortschritt wieder als äußert abrupt. Dass dies auch hier wieder nicht als atmosphärische Störung wahrgenommen wird, könnte auch damit zu tun haben, dass es geradezu schon zu einer Genrekonvention geworden ist, dass sich ›Zeitaltersprünge‹ u. ä. sofort in der Spielwelt zeigen (z. B. in der Age of Empires- oder Civilization-Reihe). Ein solches visuelles Feedback würde dahingehend nicht als störend wahrgenommen, sondern gar erwartet werden (Ich danke Tobias Winnerling für diesen interessanten Gedanken).

247 Klinge/Uslenghi 2019.

248 Klinge/Weber/Harth 2019.

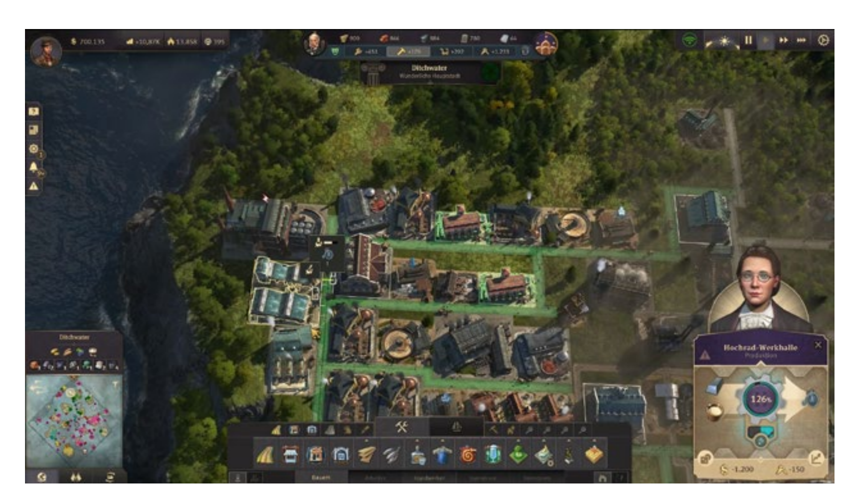


Abbildung 27: Die Hochrad-Werkhalle unter Strom (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 28: Autos, Laternen, Strommasten (Quelle: Screenshot des Autors)

Feedback mit den Strommasten sehr gelungen« (U172a), sagt eine, während eine andere betont: »Garnicht leicht hier die Balance zwischen Schönheit, realistischer Darstellung und einer Überfrachtung des Straßenbilds durch zu viele Details zu schaffen« (U181a). Bastian Thun spricht aus der Perspektive der Entwickler:innen sogar von einer »zweite[n] Welle der industriellen Revolution« (E29a), die durch die Elektrifizierung repräsentiert würde.

Elektrizität ist allerdings nicht nur für die Produktionsstätten von Bedeutung, sondern auch für die Wohnhäuser. Das Spiel legt dabei nahe, Ingenieure und Investoren mit Strom zu versorgen, da diese Strom als Grundbedürfnis haben. Ohne Strom ist eine Hochstufung zum Investor überhaupt nicht möglich. Auch in den Wohnvierteln ändert sich daher entsprechend das Stadtbild. Strommasten werden aufgestellt, Autos fahren, selbst Hochräder sind zu sehen. Thun weist auf ein weiteres Detail hin: »Im 19. Jahrhundert änderten sich die Stadtbilder mit der Einführung der Glühbirne drastisch. Wir haben das durch einen leichten Blauton der elektrischen Lichter dargestellt – im Gegensatz zum wärmeren gelben Licht der Kerzen und Feuerstellen« (E53a). So ändert sich durch die Stromversorgung auch die Farbstimmung in den entsprechenden Wohnvierteln, was ebenfalls zur Atmosphäre der Elektrifizierung beiträgt. Und: Der Kontrast zwischen Altem und Neuem bleibt erhalten, wird gar verstärkt. Da Bauern, Arbeiter und Handwerker Elektrizität nicht als Bedürfnis vorweisen, ist es keineswegs notwendig, diese Bevölkerungsschichten mit Strom zu versorgen. Im Gegenteil würde das eher einer Verschwendung des wertvollen und knappen Rohstoffs Öl gleichkommen. Auch Thun betont noch einmal den so noch weiter verstärkten Kontrast: »Auf diese Weise sieht eine stark industrialisierte Metropole deutlich anders aus, mit einer sehr anderen Atmosphäre, als eine eher ländliche Ortschaft« (E53a). Bis zum Schluss bleibt sich Anno 1800 damit treu in seinem Atmosphärenprofil, in der Art und Weise, wie es eine dezidierte Atmosphäre des Fortschritts erschafft. Der Kontrast zwischen den hölzernen Bauernhütten im Kerzenschein und den zementenen, blau strahlenden Investorenhäusern könnte größer kaum sein. Aber auch zwischen Arbeitern bzw. Handwerkern und den Ingenieuren bzw. Investoren hat sich zu diesem Zeitpunkt ein Kontrast gebildet.

3.4 Zwischenfazit

Anno 1800 bietet eine spezifische Vergangenheitsatmosphäre an, die von den Entwickler:innen mit Hilfe zahlreicher Techniken ästhetischer Arbeit realisiert wird, die in diesem Kapitel vorgestellt wurden. Es ist dabei notwendig, die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 als ein geschichtetes Phänomen zu betrachten, das mehrere Ebenen aufweist. Wenn die Vergangenheitsatmosphä-

re die Gesamtheit des atmosphärischen Potenzials des Spiels beschreibt, dann sind die Atmosphären des Optimismus und des Fortschritts Sub-Atmosphären ersten Grades, die eine Teilmenge dieses gesamten atmosphärischen Potenzials beschreiben. Die Atmosphären des Landlebens, der Industrialisierung und der Elektrifizierung lassen sich dann als Sub-Atmosphären zweiten Grades beschreiben, die sich im ständigen Kontrast miteinander befinden. Letztere Atmosphären sind räumlich klarer zu lokalisieren bzw. die Erzeugenden sind klarer zu bestimmen. Erstere Atmosphären scheinen hingegen raumübergreifend zu wirken, geradezu die Spielwelt insgesamt auszufüllen.

Diese Differenzierung ist dabei gewiss eine analytische und entspricht nicht der Wahrnehmungswirklichkeit, in der Atmosphären ganzheitlich erlebt werden. In dieser Wahrnehmungswirklichkeit sind die Übergänge fließend und eine Atmosphäre nicht als einer anderen über- oder untergeordnet wahrzunehmen. Eine Unterscheidung nach (Sub-)Atmosphären verschiedener Grade ist dahingehend nur in einer nachträglichen Vereinzelung zu leisten, aber dennoch notwendig, um Atmosphären miteinander ins Verhältnis zu setzen und eine adäquate Sprache zu entwickeln, um dieses Verhältnis zu beschreiben.

Hieran anschließend lässt sich im Kontext von Anno 1800 in doppelter Hinsicht von Atmosphäreninseln sprechen: Sowohl metaphorisch gesprochen auf den Inseln selbst als auch wörtlich gesprochen auf den verschiedenen Inseln des Imperiums. Sie entstehen in chronologischer Abfolge im Verlauf des Spielens und werden von Spieler:innen selbst als Teil einer Dramaturgie des Aufbauens hergestellt. Das Spiel lädt an vielen Stellen dazu ein, mit den entstehenden Atmosphären zu interagieren. Dieses Angebot müssen Spieler:innen nicht wahrnehmen. Den Atmosphären komplett aus dem Weg zu gehen, ist meiner Einschätzung nach nicht möglich. Hierfür arbeitet Anno 1800 zu geschickt mit einer ständigen Kontrastierung, die sich ganz natürlich in den Spielfluss eingliedert, der darauf basiert, dass immer und immer wieder an verschiedenen Stellen auf einer Insel sowie auf anderen Inseln des Reiches Stellschrauben nachgezogen und Optimierungen vorgenommen werden müssen. So gelingt es Anno 1800 äußerst geschickt mit Hilfe von Visuellem Feedback, Audio Design, Musik, Spielarchitekturen und User Interface eine Atmosphäre des Fortschritts heraufzubeschwören, der sich Spieler:innen nur schwerlich entziehen können. Doch schlussendlich ist hier immer noch nur von Wahrscheinlichkeiten, nicht von einem garantierten Gelingen der Atmosphäre im Sinne eines Determinismus zu sprechen. Je nach Spieler:innentyp ist es keineswegs unmöglich, dass sich trotz dieser aufwendigen ästhetischen Arbeit der Entwickler:innen das atmosphärische Potenzial nicht zu entfalten vermag.

Allerdings stellt diese Atmosphäre des Fortschritts nur eine Teilmenge des atmosphärischen Potenzials von Anno 1800 dar. Es ist kein Zufall, dass ich bisher nur über die ›Alte Welt‹ gesprochen habe. Ein Blick in die ›Neue Welt‹,

in die Arktis und nach ›Enbesa‹ bestätigt viele der Beobachtungen dieses Kapitels, zeigt allerdings noch für den Gesamteindruck ganz entscheidende weitere atmosphärische Gehalte auf.

3.5 Die ›Alte Welt‹ hinter sich lassen: Atmosphären des Abenteuers und der Exotik

3.5.1 Erzeugende VI: Expeditionen

Bastian Thun kündigt es in einem DevBlog-Beitrag an: »Sobald deine industrielle Revolution in Europa in vollem Gange ist, wird es Zeit dein Imperium in die üppigen Dschungel von Südamerika auszuweiten, wo dich völlig neue Herausforderungen erwarten« (E38a). Um Spieler:innen diese Expansion in die ›Neue Welt‹ zu ermöglichen, nutzt Anno 1800 ein sogenanntes »Multisession Gameplay« (E03a), das auch schon in Anno 2205 Anwendung fand. Dieses ermöglicht, nahezu ohne Ladezeiten zwischen unterschiedlichen Gebieten hin- und herzuspringen, in denen Inseln besiedelt werden können. Zu diesen Gebieten zählen die ›Alte Welt‹ und dessen Erweiterung ›Kap Trelawney‹, die Arktis (Teil von »Season Pass Jahr 1«), die ›Neue Welt‹ und ›Enbesa‹ (Teil von »Season Pass Jahr 2«). Eine Weltkarte im Spiel zeigt diese Gebiete im groben räumlichen Verhältnis zueinander und macht es auch möglich, eigene Schiffe zu sehen, die sich gerade auf Überfahrt befinden (Abb. 29).

Aus dieser Weltkarte oder auch direkt aus der klassischen Spielansicht heraus können Spieler:innen in die anderen Gebiete springen und dort mit der Optimierung der Inseln und Handelsrouten fortfahren. Das erste Gebiet, das nach dem Startgebiet ›Alte Welt‹ freigeschaltet wird, ist die ›Neue Welt‹. Allerdings werden Spieler:innen nicht einfach darüber informiert, dass nun ein neues Besiedlungsgebiet zur Verfügung steht, sondern müssen eines der eigenen Schiffe zuerst einmal auf eine Expedition schicken, um die ›Neue Welt‹ zu entdecken.[249] Diese Expeditionen, so meine erste These in diesem Unterkapitel, tragen entscheidend zur Entstehung einer *Atmosphäre der Entdeckungen* oder des *Abenteuers* bei. In diesem Sinne sind jedwede Expansionsbestrebungen des eigenen Imperiums auf atmosphärischer Ebene positiv konnotiert.

Anno 1800 stellt Spieler:innen mit diesen Expeditionen explizit in eine Tradition »der großen wissenschaftlichen Reisen des 19. Jahrhunderts« (E40a). In einem DevBlog-Beitrag schildert Thun, dass »[m]it den Reisen von Charles Darwin und Alexander von Humboldt so wie zahlreichen Romanen und Geschichten über Neugierde, Mut und Entbehrung […] reichlich inspirierendes

249 Auch das ist gewiss für das 19. Jahrhundert als anachronistisch zu bezeichnen.

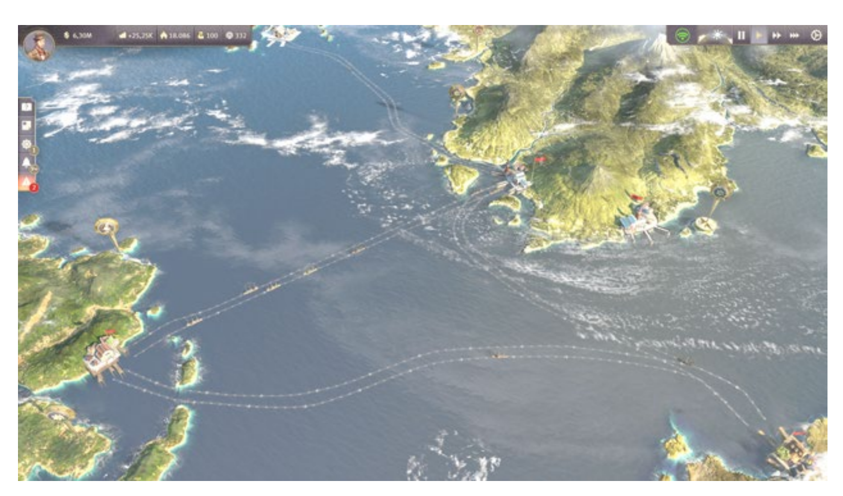


Abbildung 29: Die Weltkarte in Anno 1800. Es wird deutlich, dass es sich hier nicht um eine Rekonstruktion der realen Erde handelt, sondern um eine fiktive Vereinfachung. Die groben Positionen der Gebiete passen allerdings zu realweltlichen Kontinenten: Die ›Alte Welt‹ (rechts oben) entspricht Europa, die Arktis (oben) entspricht der realweltlichen Arktis, die ›Neue Welt‹ (links unten) entspricht Südamerika, ›Enbesa‹ (rechts unten) entspricht Afrika. (Quelle: Screenshot des Autors)

Material für Anno 1800s neues Expeditions-Feature« (E40a) gesammelt wurde. Schon in einem der ersten von mir ausgewerteten DevBlog-Beiträge gingen die User:innen in eine ähnliche Richtung, als sie ihre Erwartungen an das Setting schilderten. So schrieb eine: »Ein Name und dessen Entdeckungen, die sich in diesem Zusammenhang bei mir aufdrängen, ist ›Alexander von Humboldt‹, der zahlreiche Expeditionen durchgeführt und ein großer Pionier der Naturwissenschaften, allen voran, der Biologie war« (U10a). Eine andere folgt einer grundlegend positiv konnotierten Darstellung dieser Expeditionen, wenn sie von der »Entstehung großer Kolonialreiche und [der] damit verbundene[n] Romantik und Sehnsucht nach Abenteuern« (U13a) spricht.

Die Expedition in die ›Neue Welt‹ ist zuerst einmal ein Abenteuer und dementsprechend sind die Expeditionen im Spiel auch umgesetzt. Nach Ausrüstung eines Schiffes mit Waren können Spieler:innen dieses auf die Reise schicken. Wie auch schon bei den Inselbewohner:innen gibt es auch von der Schiffsbesatzung kurze Audioeinspieler mit atmosphärischem Potenzial. So lässt beispielsweise der Kapitän der Expedition bei Verlassen der ›Alten Welt‹ von sich hören: »How we've longed to get back to the blue …« In unregelmäßigen Zeitabständen werden Spieler:innen von nun an darauf hingewiesen, wenn die Expedition »Ihre Aufmerksamkeit [verlangt]«.



Abbildung 30: Ein typischer Expeditionsbildschirm (Quelle: Screenshot des Autors)

Klicken Spieler:innen auf diese Einblendung, so werden sie in einen spezifischen Expeditionsbildschirm gebracht, der durch den prominent in der linken unteren Ecke platzierten Kapitän auffällt (Abb. 30).

Zu dieser auf den ersten Blick unscheinbaren Ansicht gibt es aus Perspektive einer Atmosphärentheorie des Digitalen Spiels einiges zu sagen. Zuerst einmal wird diese Expeditionsansicht von einem spezifischen Musikstück mit dem Titel »Into the Unknown« unterlegt, dessen Ziel es zu sein scheint, sowohl die Verlockungen wie auch die Gefahren der Expedition in ein musikalisches Gewand zu kleiden. Der geradezu archetypische Kapitän, der aussieht wie ein ergrauter Kapitän Haddock aus den Tim-und-Struppi-Comics,[250] blickt derweil ernst drein und macht damit unmissverständlich klar, dass die Entscheidung, die die Spieler:innen nun treffen werden, von großer Tragweite sein könnte. Dabei ist diese Ansicht im Kontext des restlichen Spiels betrachtet ungewöhnlich wenig interaktiv. Spieler:innen können nur auf das Schiffsinventar zugreifen oder eine der zwei, manchmal auch drei Entscheidungsmöglichkeiten auswählen. Hierfür sollten sie allerdings idealerweise zuerst den obigen Text gelesen haben, der die aktuelle Situation schildert, in der sich das Expeditionsschiff befindet. Die Anno-Entwickler:innen haben sich dafür entschieden, hier den Interaktionsmodus »der klassischen ›Wähle dein eigenes Abenteuer‹-Bücher« (E40a) (Choose Your Own Adventure; auch Spielbuch)

250 Hergé 2016 [1929].

wie »Die Insel der 1000 Gefahren«[251] zu reproduzieren. Dieser zumindest für eine bestimmte Spieler:innengeneration allzu bekannte Rezeptionskontext unterstützt die Entstehung einer Atmosphäre des Abenteuers. Ergänzt werden Erzählung und Auswahlmöglichkeiten von den im Hintergrund mal mehr, mal weniger deutlich zu sehenden Konzeptzeichnungen, die bereits Andeutungen machen an das, was ich schließlich als *Atmosphäre der Exotik* bezeichnen werde. Wir haben es hier also mit ineinander übergehenden, nicht klar voneinander zu trennenden atmosphärischen Gehalten zu tun, mit Atmosphären des Aufbruchs, des Abenteuers und der Entdeckungen, die schließlich geradezu fließend in eine Atmosphäre der Exotik übergehen. Journalist Maurice Weber, der in der GameStar die Expeditionen dafür kritisiert, dass sie »spielerisch recht belanglos« und repetitiv seien,[252] merkt an, dass diese »sich immerhin atmosphärisch schön ins Szenario ein[fügen]«.[253] Insgesamt stechen diese Expeditionen somit keinesfalls wegen ihrer spielmechanischen, sondern wegen ihrer atmosphärischen Funktion heraus, die ich nach Robert Baumgartner als atmosphärische »Ankunftssituationen«[254] in der ›Neuen Welt‹ bezeichnen würde. Sie sollen demnach den atmosphärischen Übergang von ›Alter Welt‹ in die ›Neue Welt‹ ermöglichen bzw. erleichtern. In diesem Sinne wird hier von dem bisher identifizierten Prinzip der atmosphärischen Kontrastierung insoweit abgewichen, dass sich die Atmosphären der ›Neuen Welt‹ behutsam für die Spieler:innen eröffnen und damit auf Wahrnehmungsebene den Akt der Entdeckung des Neuen und Unbekannten spiegeln sollen. Die Entdeckung der ›Neuen Welt‹ soll sozusagen spürbar werden.

3.5.2 Erzeugende VII: Mood Slides

An dieser Stelle ist kurz auf die Rolle solcher Konzeptzeichnungen – wie in der Expeditionsansicht gesehen – für ANNO 1800 einzugehen. Über den spezifischen Kontext der Expeditionen hinaus können sie ebenfalls als atmosphärische Ankunftssituationen verstanden werden, die Spieler:innen bereits auf die im Spiel zur erwartenden atmosphärischen Gehalte hinweisen und das Eintauchen in die spielimmanenten Atmosphären erleichtern. Schon im Hauptmenü werden Spieler:innen von einer imposanten Konzeptzeichnung begrüßt, die sogar mit minimalistischen Animationen aufwarten kann (Abb. 31).

Mit Blick auf diese erste Konzeptzeichnung setzt ebenfalls das Stück »The Crown and the Lion« ein, das die Aufbruchstimmung, die auch in dieser Zeich-

251 Packard 2007 [1979].
252 Weber 2019.
253 Ebd.
254 Baumgartner 2014, S. 106.



Abbildung 31: Das Erste, was Spieler:innen von ANNO 1800 zu sehen bekommen (Quelle: Screenshot des Autors)

nung Visualisierung findet, auszudrücken scheint. Sicherlich ließen sich zu dieser wie auch anderen Konzeptzeichnungen im Spiel selbst noch ausführliche Bildanalysen durchführen, die an dieser Stelle zu weit führen würden. Es lässt sich allerdings wohl sagen, dass diese Zeichnung ein Schiff kurz vor der Abfahrt abzubilden scheint. Die Frau und ihr Kind am unteren linken Bildrand könnten jemanden verabschiedet haben, der sich nun auf eine größere Reise begibt. Es ist interessant, dass zwar im Hintergrund eine Stadtsilhouette zu sehen ist – natürlich am rechten Bildrand auch mit Schornsteinen –, dass aber dieses Schiff so klar im Fokus des Bildes steht. Die Sonne geht auf über dem Imperium und eine neue Zeitrechnung scheint anzubrechen. In Summe zeigt sich hier schon Potenzial für die Entstehung von Atmosphären des Fortschritts, des Aufbruchs und nicht zuletzt des Optimismus. Als atmosphärische Ankunftssituation gibt ANNO 1800 Spieler:innen damit von vorneherein einen Eindruck davon, welche Wahrnehmungsgehalte von diesem Spiel zu erwarten sind und ermöglicht es von Anfang an, in dieses spezifische Konglomerat, das die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels bildet, einzutauchen.

Beim Spielstart oder beim Laden eines bestehenden Spiels setzt sich dieses Prinzip der Ankunftssituation und der Andeutung atmosphärischen Potenzials fort. So werden, um die Ladezeit des Spiels zu überbrücken, – allem Anschein nach zufällig ausgewählte – Konzeptzeichnungen ausgespielt, die verschiedene Atmosphären des Spiels repräsentieren. So wird beispielsweise eine Atmosphäre des Landlebens hervorgerufen (Abb. 32), eine Atmosphäre der Industrialisierung (Abb. 33) oder eine Atmosphäre der Exotik (Abb. 34).

Es gibt in diesem Sinne einen fließenden Übergang vom Hauptmenü bis hinein ins Spiel, ohne dass Spieler:innen aus der Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800 geworfen würden. So dienen bereits die paratextuellen Elemente (siehe Kapitel C/I/1), die dem eigentlichen Akt des Spielens noch vorgeschaltet sind, der Erzeugung eines atmosphärischen Gesamteindrucks und erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels gelingt, also wie intendiert von Spieler:innen wahrgenommen wird.

Dass diese Konzeptzeichnungen tatsächlich unmittelbar mit den Atmosphären des Spiels verbunden sind und nicht nachträglich von mir einfach in den Status der Erzeugenden erhoben wurden, bestätigt André Kieschnik, Senior Concept Artist von ANNO 1800, der selbst einige dieser Zeichnungen entworfen hat. Er macht klar: »[E]s handelt sich dabei nicht nur um einen besonderen Hingucker, Concept Art ist auch ein wichtiger Bestandteil des Entwicklungsprozesses eines Spiels. Es bestimmt den Ton für die Art Direction eines Spiels und hilft damit Konzepte und Ideen zu visualisieren und dient als Referenzwerk für andere Entwicklungsabteilung« (E06a). Der Begriff ›Ton‹ ist hier, so meine Einschätzung, erneut gleichbedeutend mit ›Atmosphäre‹ zu verstehen. Dahingehend sind diese Konzeptzeichnungen kein Anhängsel der Entwicklung, sondern stehen vielmehr am Anfang, sind so etwas wie die atmosphärische Initialzündung für die Entwicklung. Kieschnik hierzu weiter: »In der Vergangenheit haben wir ja bereits über die Vision unseres Spiels gesprochen. Es ist die Aufgabe des Concept Artist genau diese kreativen Ideen zu visualisieren, quasi sichtbar und fühlbar zu machen« (E06a). Es ist auffällig, wie Kieschnik hier eine spezifische Gefühlsdimension betont. Es liegt dahingehend in der Verantwortung der Concept Artists, erstmals aus abstrakten Vorstellungen konkrete Atmosphären werden zu lassen. Die hier im Hauptmenü und im Ladebildschirm platzierten Konzeptzeichnungen lassen sich somit als »Mood Slides« (E06a) bezeichnen, »bei denen wir die Atmosphäre und das Gefühl des Spiels in Arbeiten festhalten« (E06a) und »die Stimmung und Designrichtung des Spiels definieren, um damit dieses besondere Anno Gefühl zu ermöglichen« (E06a).[255] Spieler:innen werden also im Grunde mit kompakten, kondensierten Formen der Atmosphären des Spiels konfrontiert und so an die dann natürlich deutlich komplexer realisierten Atmosphären im Spiel selbst herangeführt.

255 André Kieschnik besitzt auch eine Artstation-Website, auf der er noch weitere dieser »Mood Slides« ausstellt (Vgl. Kieschnik o. D.).



Abbildung 32: Konzeptzeichnung einer ländlichen Szenerie im Ladebildschirm (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 33: Konzeptzeichnung eines Industriekomplexes im Ladebildschirm (Quelle: Screenshot des Autors)

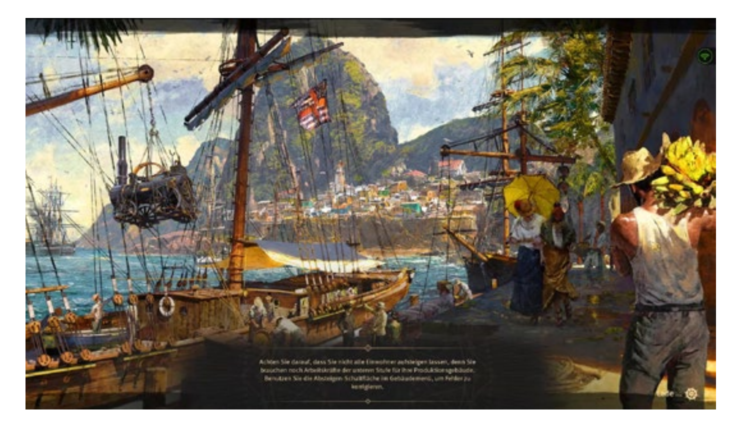


Abbildung 34: Konzeptzeichnung eines geschäftigen Hafens in der ›Neuen Welt‹ im Ladebildschirm (Quelle: Screenshot des Autors)

3.5.3 *Erzeugende VIII: Farbgestaltung*

Eine dieser Atmosphären, die die ›Neue Welt‹ von ANNO 1800 kennzeichnet, ist die der Exotik. Nach Erreichen der ›Neuen Welt‹ gilt es – nach bewährtem Prinzip –, die vorgefundenen Inseln zu besiedeln. Hierbei sollte auch weiterhin darauf geachtet werden, möglichst viele Inseln unter die eigene Herrschaft zu bringen, bevor einer der computergesteuerten Kontrahenten aktiv werden kann. Nur so ist es Spieler:innen möglich, all die zur Befriedigung der Bedürfnisse der Bewohner:innen der ›Alten Welt‹ notwendigen Inselfruchtbarkeiten zur Verfügung zu haben, d. h. beispielsweise Tabak, Kautschuk, Kaffee und Kakao. Wie in der ›Alten Welt‹ beginnt auch hier jede Besiedelung mit einem Kontor, von dem aus dann Wohnhäuser und Produktionsstätten ins Landesinnere hinein gebaut werden.

Schon im Kontext von ANNO 1404 sprach Angela Schwarz von »Assoziationen von Strandurlaub«,[256] die dieses Spiel aufzurufen imstande sei. In ANNO 1800 scheint mir dieser Eindruck gar noch verstärkt, denn obwohl die grundlegende Spielmechanik unverändert bleibt, liegt mit der ›Neuen Welt‹ atmosphärisch eine Situation vor, die sich erheblich von der ›Alten Welt‹ unterscheidet. In einem DevBlog-Beitrag mit dem Titel »Willkommen im Dschungel« legt Bastian Thun dann auch nahe, dass solche Urlaubsassoziationen nicht zufällig aufkommen: »Während der industriellen Revolution […] sehnten sich die Menschen nach allem neuen und exotischen aus fernen Ländern und von Kontinenten, die sie nur aus Zeitungen kannten« (E39a). Hier wird schon deutlich gemacht, dass die ›Neue Welt‹ im Kontext von ANNO 1800 als ein Ort der Bedürfnisbefriedigung für die Bewohner:innen der ›Alten Welt‹ verstanden wird. Dort sollte es für die Zeitgenoss:innen möglich sein, in Atmosphären des Abenteuers und der Exotik einzutauchen und dementsprechend werden diese Wahrnehmungsgehalte auch im Spiel selbst reproduziert und damit für die Spieler:innen erlebbar. Thun ergänzt hierzu: »Sollte es dir gelingen all dieser Widrigkeiten zum Trotze dein Imperium in dieser neuen Welt zu etablieren, so wirst du mit Postkartenreifen idyllischen Siedlungen, umgeben von tropischen Dschungeln und einer exotischen Tierwelt belohnt« (E39a). Es fällt auf, dass zu den bisherigen Bewohner:innen dieser Inseln kein Wort verloren wird, wie auch zu keinem Zeitpunkt der Eindruck erweckt wird, dass eine Besiedlung der ›Neuen Welt‹ irgendwie problematisch sein könnte. Nein, das Imperium macht hier nur Urlaub.

Musikalisch wird dieser Eindruck verstärkt. In der ›Neuen Welt‹ treffen Spieler:innen auf eigens für diese Umgebung komponierte Stücke, darunter »Black Jaguar«, »At Night the Forest Sings,« »Heartland«, »The Apparition« und

256 Schwarz 2014, S. 229.

»The Rains«. Wie Komponist Tilman Sillescu betont, wurden für diese Stücke auch entsprechend andere Instrumente verwendet als noch für die ›Alte Welt‹: »Für die Südamerika-Kompositionen haben wir folkloristische Elemente ausprobiert, wie Bandoneons und südamerikanische Gitarren« (E50a). Tatsächlich trägt diese musikalische Untermalung entscheidend zur Entstehung der von mir bestimmten Atmosphäre der Exotik bei.[257] Aber auch darüber hinaus lassen sich Erzeugende identifizieren, die zu diesem spezifischen atmosphärischen Eindruck beitragen, der – so wurde schon deutlich – vor allem eine touristische Rezeptionshaltung nahezulegen scheint. Vor allem im direkten Vergleich mit der ›Alten Welt‹ fällt auf, welche Techniken der Atmosphärenproduktion in der ›Neuen Welt‹ Anwendungen finden (Abb. 35 + 36).

Sicherlich: Auf den ersten Blick fällt direkt auf, dass die Inseln in der ›Neuen Welt‹ von einem dichten Dschungel bedeckt sind, während in der ›Alten Welt‹ zumeist nur dünne Bewaldung vorzufinden ist. Aber die atmosphärische Gestaltung ist noch subtiler: Betrachtet man allein schon das Meer, fällt auf, dass dieses in der ›Neuen Welt‹ heller und klarer ist; ein einladendes Hellblau im Kontrast zum Blaugrau der ›Alten Welt‹. Überhaupt scheinen die Farben in der ›Neuen Welt‹ stärker gesättigt zu sein als in der ›Alten Welt‹. Im direkten Vergleich wirkt die ›Alte Welt‹ geradezu ausgewaschen.[258]

Die Nutzung von Farben bzw. Farbtönen und -sättigungen als atmosphärische Erzeugende hat eine lange Tradition in der Anno-Reihe, wie Entwickler Christian Burtchen in einem äußert erhellenden Beitrag auf seinem Blog zeigt.[259] Dort führt er beispielsweise eine »Farbannolyse« von Anno 1404 und Anno 1701 durch und stellt so fest: »Mehr grün und mehr blau in der Neuzeit, etwas mehr Rot in den vielen Brauntönen des Spätmittelalters.«[260] Und auch zu Anno 1800 äußert er sich und schließt damit an obige Ausführungen zur Atmosphäre der Industrialisierung an, wenn er betont, dass sich der »Fortschritt der Spielwelt [zeigt], indem von der natürlichen Farbgebung unbesiedelter Gebiete zur typischen Rotbraunwelt der Agrargesellschaft und schließlich in die

257 Passend hierzu lässt sich James Cook anführen, der einen »pervasive sense of exoticism« identifiziert, »whereby music of the distant past is seen to be discernible in music of cultures geographically distant from Western civilization« (Cook, J. 2021, S. 352–353).

258 Wie Heiko Klinge in der GameStar betont, fällt allerdings auch schon die ›Alte Welt‹ durch »[f]reundliche Farbgebung, nahezu immer schönes Wetter (standardmäßig dreht sich sogar die Sonne mit der Kamera mit), harmonische Dur-Musik« (Klinge 2018) auf, weswegen Klinge Anno 1800 sogar mit den »berühmtberüchtigten Heimatfilme[n] der 50er« (ebd.) vergleicht. In der ›Neuen Welt‹ scheint mir diese hyperreale Schönheit der Welt noch stärker betont.

259 Burtchen 2018.

260 Ebd.



Abbildung 35: Ein Hafen in der ›Neuen Welt‹ (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 36: Ein Hafen in der ›Alten Welt‹ (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 37: Eine ausgebaute Stadt in der ›Neuen Welt‹
(Quelle: Screenshot des Autors)

durchstrukturierte Industriegesellschaftsgebilde gesiedelt wird«.[261] Diese Rotbraunwelt wird vom kräftigen Grün und Blau der ›Neuen Welt‹ kontrastiert.

Wie bereits in meinen Ausführungen zur kolonialistischen Spielmechanik von Anno 1800 erläutert, wird die Besiedlung der ›Neuen Welt‹ mit Hilfe von zwei neuen Bevölkerungsstufen, den Jornaleros und den Obreros, realisiert. Thun schreibt hierzu: »Um Dich komplett in die Atmosphäre am anderen Ende der Welt eintauchen zu lassen haben wir zwei komplett eigenständige Einwohnerstufen (mit ihren eigenen Produktionsketten), neue Charaktere mit denen Du interagieren kannst sowie eigene Flora und Fauna-Sets um die Inselwelt zum Leben zu erwecken« (E39a). Auch auf Ebene des Visuellen Feedbacks zeichnet sich dementsprechend ab, dass diese Inseln nicht von den Bewohner:innen der ›Alten Welt‹ besiedelt werden (Abb. 37).

Die Spielarchitekturen scheinen dabei von spanischer Kolonialarchitektur inspiriert zu sein. Darüber hinaus vermerkt Thun nur, dass die »beiden neuen Einwohnerstufen vom täglichen Leben im Südamerika des 19. Jahrhunderts inspiriert [sind], inklusive eigener Portraits und visuellem Feedback« (E39a). Die Feedback-Einheiten lassen sich dahingehend auf Basis ihrer Hautfarbe und

261 Burtchen 2018; Burtchen regt außerdem noch zu einer möglichen Erweiterung seiner »Farbannolyse« an: »Eine mögliche Vertiefung der Analyse wäre, die Daten aufzubessern: zum Einen mehr Bilder, zum anderen eine stärkere Vorbearbeitung um möglicherweise verzerrende Akzentfarben oder Landschaften auszublenden« (ebd.). Eine solche Analyse liegt außerhalb der Reichweite dieser Arbeit, wäre im Sinne einer Betrachtung von Atmosphärenerzeugenden allerdings sicherlich ein produktives Unterfangen.

ihrer Kleidung klar von den Bewohner:innen der ›Alten Welt‹ unterscheiden. Außerdem tauchen andere Tiere, beispielsweise Esel, als Transporttiere auf den Straßen auf. Auch die bereits im Kontext der Atmosphäre des Landlebens erwähnten »Wimmelbild-Aufgabe« gibt es in der ›Neuen Welt‹. Statt entlaufenen Schweinen müssen hier allerdings Krokodile gefunden werden.

All das trägt zu einer Atmosphäre der Exotik bei, die die ›Neue Welt‹ auszeichnet. Die Spielmechanik ist in diesem neuen Gebiet, wenn überhaupt, im Detail verändert. Hauptsächlich liegen hier neue Warenketten vor, die das vorhandene Warenportfolio in der ›Alten Welt‹ ergänzen und die dahingehend eine neue Optimierungsherausforderung darstellen. Darüber hinaus erfüllt die audiovisuelle Darbietung der ›Neuen Welt‹ mit ihren neuen Bevölkerungsstufen meiner Einschätzung nach ausschließlich eine atmosphärische Funktion. Sie zeichnet sich dahingehend durch ihre Andersartigkeit im Vergleich zur ›Alten Welt‹ aus und lässt sich deswegen als Atmosphäre der Exotik beschreiben. In diesem Sinne setzt sich mit Etablierung dieser Atmosphäre das für die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 kennzeichnende Prinzip der Kontrastierung fort. Auch die Inseln der ›Neuen Welt‹ können als dezidierte Atmosphäreninseln beschrieben werden. Sie zeichnen sich durch eine spezifische Atmosphäre aus, die besonders im Akt des Hin- und Herspringens zwischen den Inseln immer wieder aufs Neue betont wird. Anders als in der ›Alten Welt‹ lassen sich auf den Inseln der ›Neuen Welt‹ allerdings keine metaphorischen Atmosphäreninseln auf den jeweiligen Inseln selbst identifizieren, d. h. jede Insel in der ›Neuen Welt‹ bietet einen ganzheitlichen atmosphärischen Eindruck an, der sich auch von den anderen Inseln der ›Neuen Welt‹ nicht unterscheidet. In diesem Sinne ließe sich davon sprechen, dass das ganze Gebiet der ›Neuen Welt‹ eine Atmosphäre der Exotik produziert, dass also jeder Sprung aus der ›Alten Welt‹ in die ›Neue Welt‹ – oder umgekehrt – eine atmosphärische Kontrastierung und damit auch eine Konturierung der sich gegenüberstehenden Atmosphären bedeutet. Anders formuliert: Das aus der Atmosphäre der Exotik entstehenden Urlaubsgefühl entsteht besonders eindringlich, wenn und weil es im Kontrast zum Alltag in der ›Alten Welt‹ wahrgenommen wird.

Die Spieler:innen zeigen sich von dieser atmosphärischen Gestaltung der ›Neuen Welt‹ begeistert: »Die Atmosphäre, die rüber kommt, ist sehr, sehr gut! Das finde ich immer mit am wichtigsten beim Anno« (U203a), schreibt eine User:in. Eine andere betont: »Besonders gelungen finde ich die Atmosphäre, die im Trailer vermittelt wird- Landschaft, Sound, eigene Bevölkerungsstufen usw« (U204a). An anderer Stelle werden dabei sogar noch einmal einige Erzeugende dieser Atmosphäre aufgezählt: »Südamerika macht einen sehr guten EIndruck auf mich und definitiv Lust auf mehr. Farbenfroh, Tolle bergige und bewaldete Landschaften, dazu noch tolle Musik. Fühlt man sich fast wie in Rio de Janeiro. Super!« (U193a). Die Journalisten Sebastian Lindner und Peter Bathge loben in

der GameStar die ›Neue Welt‹ und schreiben: »Wechsle ich in die Neue Welt, die mit ihrem Flair Mittel- und Südamerika nachempfunden ist, so fühle ich mich automatisch wie in einem Karibik-Urlaub.«[262]

3.6 Diskussion I: (Das Fehlen der) Sklaverei zwischen Atmosphäre und Authentizität

Im Angesicht meiner obigen Ausführungen zur kolonialistischen Spielmechanik von Anno insgesamt und besonders – im Kontext des spezifischen Settings – von Anno 1800, kann es irritieren, dass die europäische Expansion in die ›Neue Welt‹ in einen derart positiven atmosphärischen Rahmen eingefasst ist. Und ja: Die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 zeichnet sich zwar besonders durch atmosphärische Reibungen aus, die dazu beitragen, dass die jeweiligen Atmosphären besonders deutlich wahrgenommen werden können, doch ordnen sich all diese Atmosphären dem Gesamteindruck eines steten Optimismus unter. Das ist die »Anno-typische Wohlfühlatmosphäre«,[263] wie sie die GameStar genannt hat. An keiner anderen Stelle im Spiel wird so direkt deutlich, welche Macht von der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels ausgeht und in welch problematischem Verhältnis sich diese zur Realität der Geschichte befindet.

Es wurde bereits erläutert, dass Anno 1800 besonders in der ›Neuen Welt‹ eine diffuse Mischung aus Siedlungs- und Beherrschungskolonisation anbietet, ohne jemals über die Implikationen dieser Spielmechanik zu reflektieren. Gleichsam wurde betont, dass sich an der bewussten Auslassung von Sklaverei in einem Setting, das zumindest einen Hinweis auf die historische Realität der Sklaverei verlangt, eine größere Diskussion entfachte.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass Anno 1800 den Themenkomplex ›Sklaverei‹ nicht komplett ausblendet. Es gibt durchaus Andeutungen in der Kampagne des Spiels, in der Spieler:innen mit fiktiven Figur Isabel Sarmento zusammenarbeiten, um von den Antagonisten der Kampagne, den Pyrphoriern, versklavte Bewohner:innen in der ›Neuen Welt‹ zu befreien. Auch der vom Computer gesteuerte Charakter George Smith gibt Hinweise darauf, dass er einst als Sklave dienen musste.[264]

Kurioserweise werden die eigentlich aus imperialistischen Motiven handelnden Spieler:innen damit zu Befreiern stilisiert. Bastian Thun spricht gar von einer »Befreiung von Südamerika« (E55a). Dieser Logik folgend helfen die Jornaleros und Obreros also nicht nur freiwillig, sondern aus Dankbarkeit für

262 Lindner/Bathge 2019.
263 Klinge/Uslenghi 2019.
264 Vgl. Cook 2021, S. 30.

ihre Befreiung bei der Besiedlung der ›Neuen Welt‹. Dies fügt sich sicherlich in das geschönt-optimistische Gesamtbild des Spiels ein, ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass die Spielmechanik weiterhin kolonialistische Handlungen ermöglicht, ohne dies im Spiel zur Disposition zu stellen.

Mit Blick auf die Sklaverei-Debatte, die sich um Anno 1800 entwickelt, lohnt es sich, hier noch einmal einen genauen Blick auf die Chronologie der Ereignisse zu werfen. Am 13. September 2018 wurde der bereits zitierte DevBlog-Beitrag »Willkommen im Dschungel« veröffentlicht, in welchem die Entwicklung der ›Neuen Welt‹ thematisiert wurde. Erst Ende August 2018 war die ›Neue Welt‹ erstmals auf der gamescom in Köln vorgestellt worden. Thun kündigte im DevBlog-Beitrag an: »In einem zukünftigen zweiten Blog werden wir uns dann den neuen Produktionsketten und den Einwohnerstufen auf diesem neuen Kontinent zuwenden« (E39a). Doch diese Beiträge wurden nie veröffentlicht, vermutlich, weil es aus Perspektive der Öffentlichkeitsarbeit sicherer erschien, sich überhaupt nicht mehr zur ›Neuen Welt‹ zu äußern, nachdem Kritik an der Auslassung von Sklaverei hörbar wurde. Denn kurz nach Erscheinen dieses DevBlog-Beitrags veröffentlichte Journalist Dominik Schott am 16. Oktober 2018 den erwähnten Beitrag »Historisch, wo es gefällt: Wie Anno 1800 die Geschichte umdeutet«,[265] der als Auslöser der Sklaverei-Debatte um Anno 1800 gelten kann. Eine größere Runde machte der Beitrag allerdings erst in einer überarbeiteten Version für das Online-Magazin golem.de im Mai 2019,[266] also kurz nach Erscheinen des Spiels. Ergebnis war unter anderem auch eine größere Debatte auf Twitter, an der sich neben Jürgen Zimmerer auch Mitglieder aus dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele und auch ich selbst beteiligten.[267] Mir ging es besonders darum, die Diskussion stärker an der Entwicklungsrealität der Reihe auszurichten und nicht in einem oberflächlichen ›Das war damals nicht so‹ zu verharren. Anno 1800 operiert auf einer anderen Ebene als es beispielsweise eine geschichtswissenschaftliche Monografie tut, und muss dahingehend auch anders kritisiert werden, als das Fehlen bestimmter Aspekte einer nur lose als Inspirationsquelle herangezogenen Zeit zu betonen. Das grundlegende Problem liegt meiner Einschätzung nach darin, das, was Anno 1800 darstellt, als Geschichte misszuverstehen. Tobias Winnerling liegt richtig damit, die Spiele der Anno-Reihe als »historical dissimulation engines«[268] zu bezeichnen, denn diese Spiele – wie auch spezifisch Anno 1800 – arbeiten nicht in der Logik von Geschichte im Sinne von wissenschaftlicher Geschichtsschreibung, sondern dezidiert innerhalb einer Logik des Angebots von authentischen Vergangenheitserlebnissen.

265 Schott 2018.
266 Schott 2019.
267 Smarzoch 2019.
268 Winnerling 2020, S. 232.

Auch Angela Schwarz äußerte sich jüngst zur Debatte um ANNO 1800: »Despite the visuals that mark out the ANNO series as set in a colorful but fictitious world, some people thought it so convincingly historic that they initiated a debate on the internet about the game's omission of slavery«,[269] womit sie sich auf den Debattenbeitrag von Dominik Schott bezieht. Sie kommt zu dem Schluss: »As slave trade and slavery itself had been banned in the British Empire much earlier than the date set by the game as sometime in the 1860s, the debate in itself can be read as evidence to a successful way of authentication.«[270] An dieser Aussage ist sicherlich problematisch, dass Schwarz hiermit versucht, ANNO 1800 sehr klar an eine historische Realität anzubinden, obwohl sowohl die Beziehung zu Großbritannien wie auch die zeitliche Verortung des Spielszenarios absolut nicht klar, sondern durchweg diffus sind. Um das noch einmal auf den Punkt zu bringen: Die Verbindung zum Britischen Empire liegt zwar nah, doch es wird nie explizit gesagt, dass Spieler:innen hier das Britische Empire bzw. für das Britische Empire spielen würden.[271] Und auch wenn Vieles darauf hindeutet, dass ANNO 1800 eher in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts angesiedelt ist, so wird dieser zeitliche Bezug eben nicht explizit gemacht, sondern im Gegenteil durch die Jahreszahl im Titel suggeriert, auch die erste Hälfte des 19. Jahrhunderts einzuschließen. Ebenso ist nicht klar, auf welche südamerikanischen Gebiete die ›Neue Welt‹ wohl Bezug nehmen mag.[272] Würde z. B. Brasilien als Inspiration fungieren, müsste Sklaverei gewiss auch noch in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ein Thema sein. Ergo: Die Bezüge sind derart diffus, dass sich eine Auslassung der Sklaverei nicht mittels einer Argumentation auf Basis realhistorischer Ereignisse verteidigen lässt.

Zuzustimmen ist Angela Schwarz allerdings in ihrer Einschätzung, dass es ANNO 1800 offenbar gelungen sein muss, Authentizitätsgefühle herzustellen und damit den Eindruck zu erwecken, Geschichte zu sein. Genau das ist dann auch der Grund, warum ich es für so essenziell halte, ein Spiel wie ANNO 1800 auf Basis der von diesem Spiel angebotenen Vergangenheitsatmosphäre zu betrachten – und zu kritisieren –, anstatt dessen Unzulänglichkeiten in Bezug auf den geschichtswissenschaftlichen Forschungsstand aufzuzählen. Interessanterweise wurde die Debatte um ANNO 1800 vornehmlich an den Entwickler:innen vorbei

---

269 Schwarz 2020b, S. 125–126.

270 Ebd., S. 126.

271 Besonders, wenn Spieler:innen ›nur‹ das Endlosspiel spielen und auf die vorgeschaltete Kampagne verzichten, wird kaum ein direkter Bezug hergestellt, weil ›Die Königin‹ dann keine prominente Rolle spielt.

272 Möglicherweise wäre von einem »karibischen Typ« (Osterhammel/Jansen 2017, S. 12) der Siedlungskolonisation auszugehen, gekennzeichnet durch »die Versorgung mit Arbeitskräften nach der Vertreibung oder Vernichtung der Urbevölkerung durch Zwangsimport von Sklaven« (ebd.).

geführt, die sich offenbar bereits dazu entschieden hatten – bzw. die von der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit angewiesen wurden –, sich zu diesem Themenkomplex nicht mehr zu äußern. Dies bestätigt auch meine persönliche Korrespondenz mit Ubisoft, in der Andeutungen in diese Richtung gemacht wurden.[273] Diese Entscheidung ist einerseits aus Marketingsicht nachvollziehbar, wenn es also darum geht, die Anno-Reihe vor einem Image-Schaden zu bewahren. Andererseits ist es enttäuschend, wenn Dialogversuche abgeblockt werden, die zu einem besseren Verständnis beider Seiten beitragen könnten. Das Problem kolonialistischer Spielmechaniken geht – wie gezeigt– deutlich tiefer, lässt sich dahingehend auf eine große Zahl an (Aufbau-)Strategiespiele zurückführen. Es ist insofern ungerechtfertigt, Anno 1800 diese Last allein aufzubürden und zu implizieren, dieses Spiel würde – möglicherweise gar mut- oder böswillig – zum Fortbestehen unsäglicher Kolonialromantik beitragen. Eine Debatte um kolonialistische Praktiken in Anno 1800, die die Geschichte der Spielereihe sowie des Genres der (Aufbau-)Strategiespiele generell außer Acht lässt, greift zu kurz. Und auch eine Debatte, die außer Acht lässt, dass Anno 1800 vor allem als Erlebnisangebot auf Basis eindringlicher Atmosphären gelingen muss, greift zu kurz. Deswegen braucht es eine Atmosphärentheorie des Digitalen Spiels und deswegen muss dieser Themenkomplex im Kontext der spezifischen Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 betrachtet werden, um eine gelingende Kommunikation zwischen kritischer Öffentlichkeit und den Entwickler:innen möglich zu machen.

Natürlich bedeutet eine solche Haltung nicht, dass die Entwickler:innen von Anno 1800 dadurch gegen Kritik immunisiert wären, nur weil ein Spiel eben ein Spiel und keine wissenschaftliche Monografie ist. Wie sich gezeigt hat, wurde bei der Entwicklung von Anno 1800 ausführlich darüber nachgedacht, wie das als Inspiration dienende Setting atmosphärisch umzusetzen ist, um damit die seit Jahrzehnten etablierte Spielmechanik zu rahmen. Eine gewisse Naivität lässt sich den Entwickler:innen aber in Bezug auf die Wirkung dieser Atmosphären vorwerfen. So wird schon in den ersten DevBlog-Beiträgen zur Entwicklung mehrfach betont, dass »Geschichte, nicht aber historische Richtigkeit, für ein Anno-Spiel so wichtig ist« (E04a) oder dass es »bei Anno nie unser Ziel war historisch akkurat zu sein« (E04a). »Das Hauptziel bei einem Anno-Spiel«, so Matt Cook, »ist immer eine glaubhafte Welt basierend auf (wenn auch wie Kirschen herausgepickten) historischen Fakten, und wir würden hier auf keinen Fall in den reinen Fantasy-Bereich abdriften« (E04a). Die Entwickler:innen machen also keineswegs einen Hehl daraus, dass es ihnen nicht um eine dem Forschungsstand getreue Umsetzung einer Epoche im Spielform geht. Sie sprechen gar, in letzter Konsequenz, von einer »historische[n] Verschwommen-

273 Abgehoben wurde hier beispielsweise auf »die lange Diskussion um historische Authentizität (Sklavenarbeit etc.)« oder auf »Twitter Debatten«.

heit« (E04a). Doch, das betont Cook dezidiert, bedeutet diese Verschwommenheit nicht, »dass wir unachtsam sind, wenn es um Details oder Recherche geht« (E04a). Sklaverei wurde also keineswegs vergessen, sondern bewusst weggelassen.

Dirk Riegert, Creative Director von Anno 1800, unterstreicht dies in einem rezenten Interview:

> »But we already knew that our schedule for 1800 was overwhelming and did not leave us any space to aim at a huge solution for potential new features like this. We either had to change the game's core to adapt to e. g. colonialism, or we would not deliver a satisfying implementation.«[274]

Den Entwickler:innen war dahingehend durchaus bewusst, »that the setting touched upon a huge number of sensitive topics«,[275] entschieden aber, dass der Zeitplan der Entwicklung keinen Raum dafür ließ, sich angemessen mit diesen Themen auseinanderzusetzen und dafür auch die grundlegende Anno-Spielmechanik anzupassen. Auch ein ehemaliger Anno-Entwickler, der allerdings anonym bleibt, betont in diesem Kontext: »Wir Entwickler:Innen sind weder faul, noch Rassist:Innen (die meisten zumindest). Aber wir sind Menschen im komplexen System Spielentwicklung.«[276] Die ökonomischen Zwänge, die zu der in Anno 1800 anzutreffenden Darstellung von Kolonialismus und Imperialismus führten, scheinen erheblich gewesen zu sein. Und Riegert räumt sogar ein: »We knew that we'd be also criticized for this approach to a certain extend, but we had to make a call.«[277]

Auffällig ist an obigem Zitat außerdem, dass Riegert postuliert, das »the game's core« angepasst werden müsse, um der Realität des Kolonialismus gerecht zu werden. Dabei verhält es sich ja eigentlich genau andersherum: Die Spielmechanik der Anno-Reihe ist so fest mit dem Kolonialismus verankert, dass es eigentlich nicht darum geht, diese Mechanik anzupassen, sondern zu dieser Serientradition eine klare Haltung zu entwickeln, die sich auch im Spiel zeigen müsste. Für Winnerling müssten die Anno-Spiele somit vom »›how-to‹ of history« zum »›why‹« gelangen,[278] also nicht mehr nur eine spielmechanische Anleitung zum effektiven Kolonisieren anbieten, sondern die menschenverachtende Rassenideologie hinter dem Kolonialismus herausarbeiten. Doch es geht hier eben nicht nur um die Haltung einzelner Personen, sondern darum, ein ganzes Studio und vor allem die Führungsetage eines international agierenden Unternehmens davon zu überzeugen, dass eine solche Auseinandersetzung not-

274 Riegert 2021, S. 20.
275 Ebd.
276 Schott 2021.
277 Riegert 2021, S. 20.
278 Winnerling 2020, S. 231.

wendig ist. Denn, so schildert es erneut der anonyme Entwickler auf dem Blog OKCOOL: »Spieleentwicklung jenseits der 3-Personen-Garage ist Politik.«[279] Und er ergänzt: »Sperriges braucht mehr als gute Argumente, um in dieser Umgebung Gehör zu finden. Klischees dagegen überzeugen, eben weil sie griffig und altbekannt sind.«[280]

Besonders erhellend ist hierzu auch, was Matt Cook jüngst rückblickend zu Anno 1800 und dessen Haltung zu Kolonialismus und Sklaverei festhielt. Er zeigt sich in diesem 2021 veröffentlichten Kurzbeitrag deutlich selbstkritischer als noch in seinem DevBlog-Eintrag von 2017. Er gesteht ein, dass »we pulled some punches when it came to tackling the many troubling aspects of the 19th century that resonate so much with people today« und bestätigt noch einmal, dass diese Themen »were considered too heavy for a casual and optimistic game like Anno to deal with«.[281] Und er unterstreicht, dass die Bewertung einer solchen Auslassung durch externe Personen wie uns Forscher:innen dringend ökonomische und strukturelle Zwänge einbeziehen muss, wenn er ausführt:

> »This must have been a difficult decision, and one I respect, because back then, we had no dedicated narrative resource either to champion the history or read around it to the necessary depth.«[282]

Eine gewissenhafte Auseinandersetzung mit den problematischen Dimensionen des Spielsettings war also überhaupt nicht vorgesehen, sodass nicht einmal Personal hierfür vorhanden war.[283] Im Lichte der Ergebnisse der Analyse ist das auch durchaus nachvollziehbar. Von Rezeptionsseite wird Anno 1800 gerade wegen seiner Atmosphären des Fortschritts, des Optimismus, der Exotik gelobt und gespielt – so viel wurde deutlich. Von Produktionsseite ist es, auch das wurde deutlich, seit Beginn der Entwicklung das Ziel gewesen, diesen Ansprüchen gerecht zu werden und vor allem mit dem Sprung zurück in ein historisches Setting wieder das klassische Anno-Gefühl bzw. die Anno-Atmosphäre herzustellen. Die Darstellung der Sklaverei wäre ein kritischer Störfaktor für diese

---

279 Schott 2021.

280 Ebd.

281 Cook 2021, S. 30.

282 Ebd.

283 Matt Cook arbeitet laut seinem LinkedIn-Profil erst seit März 2017 bei Ubisoft als Game Writer. Da sich Anno 1800 sicherlich länger als zwei Jahre in Entwicklung befand (am 30.08.2017 wurde ja bereits der erste DevBlog-Beitrag veröffentlicht, d.h. zu diesem Zeitpunkt muss die Konzeptphase schon weitestgehend abgeschlossen gewesen sein), bedeutet das, dass Cook erst im laufenden Entwicklungsprozess dem Team beitrat, bezüglich des gewählten Szenarios also vermutlich vor vollendete Tatsachen gestellt wurde. Mit Formulierungen wie »This must have been a difficult decision« deutet er ebenfalls an, dass er selbst an diesen Entscheidungen nicht beteiligt war.

spezifische Vergangenheitsatmosphäre gewesen. Dahingehend standen die Entwickler:innen vor der Wahl, entweder Sklaverei in das Spiel zu integrieren und damit einen Störfaktor für die »Anno-Wohlfühlatmosphäre« zu riskieren oder Sklaverei auszulassen.

Dass die Faszination von ANNO 1800 so stark auf der spezifischen Vergangenheitsatmosphäre dieses Spiels fußt, ist damit sowohl die große Stärke wie auch – aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive – die größte Schwäche des Spiels. Die Entwickler:innen von ANNO 1800 gaben sich allergrößte Mühe, Störfaktoren für Atmosphären des Spiels auszuschließen. Das Spiel erleichtert gar von Beginn an, d.h. sobald Spieler:innen das Hauptmenü betreten, das Eintauchen in diese Atmosphären. Es profitiert damit von einem zentralen Charakteristikum des Phänomens Atmosphäre. Es entsteht ein ganzheitlicher Wahrnehmungseindruck, der sich zwar aus Details speist, aber kleinere Ungereimtheiten im großen Ganzen untergehen lässt. Die Vergangenheitsatmosphäre grundiert den Wahrnehmungseindruck und sorgt für die Entstehung von Authentizitätsgefühlen. Sie erzeugt somit in letzter Konsequenz eine eigene virtuelle Wirklichkeit, die als authentisch wahrgenommen wird.[284] In der Interaktion mit der Spielmechanik und gerahmt durch die Vergangenheitsatmosphäre werden so schlussendlich authentische Erlebnisse möglich. Gleichzeitig – auch das ein Charakteristikum von Atmosphären – suggerieren sie Unmittelbarkeit. Die von ihnen gerahmten Darstellungen erzeugen den Eindruck, für eine eigentlich unzugängliche Vergangenheit einstehen zu können (siehe hierzu Kapitel E/I/2). Zu keinem Zeitpunkt schaltet ANNO 1800 eine Vermittlungsebene zwischen die erzeugten Atmosphären und die Spieler:innen. Im Gegenteil: Jedwede Brechung der Atmosphären wird vermieden. Auch wenn also die Entwickler:innen in ihren DevBlog-Beiträgen betonen, es würde hier nicht um Akkuratesse oder Richtigkeit gehen, ändert das nichts daran, dass in der Ganzheitlichkeit des atmosphärischen Eindrucks nie klar wird, wo Faktentreue endet und Fiktion beginnt.[285] Vergangenheitsatmosphären sind für diese Art der Reflexion nicht geeignet. Anders formuliert: Zu keinem Zeitpunkt wird die vergangen scheinende Wirklichkeit von ANNO 1800 auf die Realität der Geschichte rückbezogen. Um einem geschichtswissenschaftlichen Anspruch gerecht zu werden, müssten die Entwickler:innen dieses grundlegende Prinzip des Spiels, die Schaffung einer eindringlichen, störungsfreien Vergangenheitsatmosphäre, hinterfragen und damit am Fundament dessen rütteln, was ANNO zu ANNO macht.

---

284 Die Entwickler:innen selbst sprechen nahezu überhaupt nicht von Authentizität. Deutlich prominenter ist der Begriff »Glaubwürdigkeit« (E11). So schreibt André Kieschnik: »Unser Kredo ist ›nicht 100 % realistisch aber glaubwürdig‹.« (E06)

285 Auch hier äußert sich Cook mittlerweile recht selbstkritisch: »We had drawn upon Anno's story tradition tongue-in-cheeck treatments of our historical subject, crossing into fiction whenever conventient (without any great mendacity) to keep the game ligh.t« (2021, S. 30)

Problematisch aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive ist, dass die von einer eindringlichen Vergangenheitsatmosphäre gerahmte, vergangen scheinende Wirklichkeit als Geschichte missverstanden werden könnte. Nur weil die Entwickler:innen nicht für sich beanspruchen, Faktizität zu gewährleisten, heißt das keinesfalls, dass sich auch die Spieler:innen darüber im Klaren sind. Gerade die in der Auseinandersetzung mit Vergangenheitsatmosphären entstehenden Authentizitätsgefühle verleiten dazu, das Gesehene selbst als authentisch einzustufen. Gelingende Vergangenheitsatmosphären stellen Vertrauen in den Gegenstand her, mit dem interagiert wird, und regen gerade nicht zu einer Reflexion an (Stichwort: ›Macht‹, siehe Kapitel B/I/4.3). In Summe trägt die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 also eher zu einer kolonialromantischen Beschönigung europäischer Expansion bei, als eine kritische Haltung auszubilden.

Es bräuchte einen Impuls von außen, um die Vergangenheitsatmosphäre zu brechen und diesen Reflexionsprozess zu initiieren. Dieser kann entweder von den Spieler:innen selbst kommen, die entweder Vorwissen mitbringen oder medienkritisch geschult sind. Hierzu trägt sicherlich auch bei, über die Macht von Atmosphären zu informieren, um hierfür den Blick zu schärfen. Dieser Impuls kann aber auch von anderer Seite kommen: So lassen sich die DevBlog-Beiträge der Entwickler:innen selbst als solch ein Impuls deuten, die Gemachtheit der Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 sichtbar werden zu lassen. Die Mehrheit der Spieler:innen interagiert allerdings nur mit dem Spiel und informiert sich nicht in DevBlogs oder gar wissenschaftlichen Monografien zum Forschungsstand oder zum Spiel selbst. Um also geschichtswissenschaftlichen Ansprüchen gerecht werden zu können – und für ein profitorientiertes Unterfangen wie Anno ist das bestenfalls optional –, wäre zu überlegen, wie die so überzeugend gestalteten Atmosphären von Anno 1800 selbst zum Reflexionsgegenstand erhoben werden können. Denkbar wäre beispielsweise, die ja sowieso schon vorhandenen DevBlog-Beiträge in das Spiel derart einzubinden, dass es eine Entwickler:innenkommentarfunktion geben könnte, die während des Spieldurchlaufs Einblicke in Entwicklung und Entscheidungsprozesse gibt und damit den Konstruktcharakter der Atmosphären betonen und sie einer kritischen Betrachtung öffnen würde. Dies wäre sicherlich ein alternativer Rezeptionsmodus und würde nicht garantieren, dass auch alle Spieler:innen auf ihn zugreifen. Allerdings könnte solch ein Modus gut mit dem bereits ausgeführten Rezeptionsmodus der Inaktivität harmonieren, der unter Anno-Spieler:innen weitverbreitet zu sein scheint. Wenn sowieso die Auseinandersetzung mit der gebauten Spielwelt gesucht wird, könnte ein Heranzoomen an die Stadt doch auch von Kommentaren oder Einblendungen gerahmt werden. In einer frühen Vorschau zu Anno 1800 mutmaßte Martin Deppe noch in der GameStar: »Interessant wird, ob Anno 1800 auch die Unterdrückung der lokalen Bevölkerun-

gen thematisiert – können wir uns vielleicht entscheiden, die Einheimischen nicht auszubeuten, sondern fair am Handel zu beteiligen?«[286] Eine solche Spielmechanik fand sich dann schließlich nicht im finalen Spiel. Doch natürlich wäre es auch denkbar, Kolonialismus und Sklaverei aktiv mit Hilfe der Spielmechanik zu thematisieren.

Hierfür müssten Publisher und Entwickelnde erst einmal gewillt sein, sich für diesen Schritt der Sichtbarmachung bewusst zu entscheiden, denn solange sie keine strafrechtlich relevanten Inhalte in ihren Spielen verarbeiten, kann man eine solche Darstellung zwar geschmacklos oder problematisch finden – und darüber natürlich auch Debatten führen –, doch bedeutet das gewiss keinen Zwang für Ubisoft, hier regulierend aktiv zu werden. ANNO 1800 hat sich – wie einleitend erwähnt – hervorragend verkauft.

Darüber hinaus ergibt sich allerdings noch ein weiteres Problem, das Tobias Winnerling als »[t]he historian's dilemma«[287] bezeichnet. Auf der einen Seite liegt es als Historiker:in nahe, von einem Spiel, das kolonialistische Spielmechaniken umsetzt und sich sogar in einem korrespondierenden historischen Setting bewegt, eine gewissenhafte Auseinandersetzung mit den Schrecken des Kolonialismus einzufordern. Auf der anderen Seite steht die Frage im Raum, ob es tatsächlich eine bessere Lösung wäre, Spieler:innen beispielsweise die Möglichkeit zu geben, Sklaven zu halten oder indigene Völker auszurotten, der Spielmechanik in diesem Sinne noch weitere kolonialistische Elemente hinzuzufügen, nur um diese Aspekte nicht auszublenden.[288] Auch Souvik Mukherjee hat betont, dass »[t]he experience of the slave, too, is not one that can be represented with ease«,[289] sodass die Entwickler:innen von ANNO hier vor einer enormen Herausforderung stehen würden.[290] Dahingehend scheint folgende Aussage von Marcel Hatam durchaus nachvollziehbar: »[S]o etwas wie Sklaverei wird es niemals als Spielelement in ANNO geben. Das würde auf keinen Fall passen. Wir wollen so etwas auch nicht haben, dass der Spieler anfängt irgendwie Sklaven zu halten. Das wäre ein absolutes No-Go für uns.«[291] Ich würde dahingehend dafür plädieren, eher an den Atmosphären des Spiels anzusetzen und diese einer kritischen Betrachtung zu öffnen (siehe hierzu auch Kapitel E/I/3).

286 Deppe 2018.

287 Winnerling 2020, S. 229.

288 Vgl. ebd.

289 Mukherjee 2016, S. 250.

290 Gewiss ist hier nicht absehbar, ob es nicht doch möglich sein könnte, eine angemessene Spielmechanik zu entwickeln, die sich verantwortungsvoll Kolonialismus und Sklaverei annähern könnte, denn »[e]in Anerkennen der Geschichte bedeutet eben nicht das Canceln von Ideen, sondern den Zwang zu einer innovativen Auseinandersetzung damit« (Schott 2021).

291 Bathge/Harth 2018.

Betont sei an dieser Stelle: Die Frage der Wirkung eines Spiels wie ANNO 1800 auf individuelle Geschichtsbilder ist nicht geklärt und auch die Rückmeldungen der Spieler:innen unter den betreffenden DevBlog-Beiträgen bieten ein gemischtes Bild. Einige User:innen pflichten den Entwickler:innen bei: »Ihr hingegen könnt euch erlauben gewisse Dinge nicht ganz historisch korrekt darzustellen, denn die Welt, die ihr erschafft nimmt zwar Bezug auf die echte, aber soll genau diese eben nicht wiederspiegeln« (U07a) oder: »Das ANNO keinen Bezug zur realen Welt hat ist in meinen Augen ein muss, denn dann bindet man sich wieder und verliert Freiraum, dazu muss man in einem Spiel auch nicht die reale Welt abbilden, die hat man doch schon?« (U28a). Eine andere User:in spricht über das Verhältnis von Fiktion und Realität: »Deswegen finde ich es gut, dass alles fiktiv bleibt, mit Referenzen auf die Realität. Und diese Referenzen sind es, die das Anno-Gefühl so gut einfangen und gleichzeitig dafür sorgen, dass das, was ich da erschaffe auch wirklich meins ist« (U34a). In einem Kommentar fällt dann der Begriff »Geschichte light« (U25a) als Bestimmung dessen, was ANNO anbietet. Andere differenzieren stärker und betonen, wo ihnen Genauigkeit wichtig ist und wo nicht: »Historischen Realismus möchte ich bei Anno weniger bei Figuren, Charaktere oder Persönlichkeiten sehen. Sondern eher bei Gebäude, Fahrzeuge, Landschaften und Kleidungsstil der Bewohner sowie deren Art zu reden bzw. das die Sprachausgabe zeitgemäß ist« (U39a) und: »Ich finde, ein Stück Geschichte schadet einem Anno nie, gerade wenn es darum geht, den Geist der Zeit einzufangen. Im Großen und Ganzen sollte es aber Ziel eines jeden Anno-Spiels sein, das es seine eigene Welt/Geschichte erschafft, die eine Parallele zu unserer darstellt« (U41a). Eine User:in wird expliziter und befürchtet eine problematische Medienwirkung:

> »Natürlich ist Anno ein Spiel, bei dem der Spaß im Vordergrund steht. Trotzdem besteht ja auch ein gewisser Anspruch an Realitätsnähe, und so könnte eventuell der Eindruck entstehen, die Ressourcen der ganzen Welt wären uns zugeflogen. (Und unsere Geschichtswahrnehmung ggf. beeinflussen – letztlich ist das auch für unsere heutige Gesellschaft relevant, da damit einer der Grundsteine des Kapitalismus gelegt wurde)« (U175a)

Es findet hier also durchaus eine Reflexion darüber statt, inwiefern das, was ANNO 1800 anbietet, überhaupt als historisch bezeichnet werden kann und inwiefern hiervon Wirkungen auf die Spieler:innen ausgehen könnten. Allerdings ist diese Diskussion angeregt von den jeweiligen DevBlog-Beiträgen und dahingehend nicht als repräsentativ für eine breite Spieler:innenschaft einzustufen. Es scheint allerdings plausibel, davon auszugehen, dass sich grob zwei Pole identifizieren lassen: Diejenigen, denen es »genügt […], wenn es einen plausiblen Gesamteindruck ergibt« (U86a) und diejenigen, denen »die Darstellung des

Zeitalter […] schon sehr wichtig [ist], ist es doch so ziemlich der Kernpunkt des Spiels« (U91a). Beide Typen scheinen mit der ANNO-Serie glücklich zu werden, wenn man ihre Beteiligung im DevBlog als Indikator nimmt.

3.7 Diskussion II: Perspektiven für die ANNO-Reihe

3.7.1 »Die Passage«

Ausgehend von dieser Diskussion um die Auslassung der Sklaverei möchte ich nun abschließend auf die durch die »Season Pass«-Erweiterungen hinzugefügten Gebiete ›Arktis‹ und ›Enbesa‹ eingehen. Mein Eindruck ist, dass sich in einer näheren Betrachtung dieser Gebiete zweierlei erkennen lässt. Erstens scheinen die Entwickler:innen zunehmend darüber nachzudenken, welche Möglichkeiten sich durch eine atmosphärische Kontrastierung in ANNO ergeben könnten, allerdings in einer Art und Weise, dass der allumfänglichen Atmosphäre des Optimismus solche Atmosphären entgegengesetzt werden, die diesen Optimismus in Frage stellen. Hierfür ist die Arktis ein gutes Beispiel. Zweitens scheint zunehmend eine Reflexion über die kolonialistische Spielmechanik von ANNO 1800 stattzufinden, insofern dass die im ›Land der Löwen‹ zu besiedelnden Inseln nicht mehr nur der Entstehung einer Atmosphäre der Exotik zu dienen scheinen, sondern in der Interaktion mit den Bewohner:innen dieser Inseln bewusst diese problematischen atmosphärischen Gehalte in Frage gestellt werden.

Hierin wird auch ein Sinneswandel der Entwickler:innen deutlich, wenn man den Worten von Matt Cook Glauben schenkt:

> »It was always believed that the Anno universe existed alone, outside all real space and time, a flat earth of jolly toy towns connected by cute distances of sea, a fictional world only loosely inspired by our own history. In truth, however, anything you design in a game is a narrative statement – you are expressing your own view and vision of the world, and your values are either brazenly on display or subtly coded within.«[292]

Er betont hiermit eine Verantwortung des Teams, sich der »narrative statements«, die offensichtlich, aber auch subtil als der Teil der Spielmechanik – und der Atmosphären, möchte ich ergänzen – vermittelt würden, bewusst zu werden.[293] Und er ergänzt:

292 Cook 2021, S. 30.

293 Hierzu auch der anonyme Entwickler bei OKCOOL: »Leider ist Schweigen auch eine Botschaft.« (Schott 2021)

> »If you do not establish connection to our own reality and timeline or have nothing to say, it is always likely to feel an abstract and unsympathetic place for players to spend time. In exactly this way, the lack of a definite judgement on or frame of reference for expansion and colonisation made some reviewers uncomfortable at launch.«[294]

Diese Selbstkritik und -reflexion fällt besonders auch deswegen positiv auf, weil große Entwicklungsstudios und Publisher bis heute Probleme damit haben, die politische Dimension des Mediums Digitales Spiel anzuerkennen.[295] Eine solches Statement, geäußert von einem Mitarbeiter von Ubisoft, ist alles andere als selbstverständlich. Es scheint darauf hinzudeuten, dass das Anno-Team aus der Diskussion um die fehlende Sklaverei in Anno 1800 ihre Lehren gezogen zu haben scheint. Hieraus leitet Cook auch eine Art Auftrag für die Erweiterungen bzw. DLCs (»postlaunch«) ab:

> »I had the lasting feeling that for the postlaunch we ought to push the boat out: from now on we would ground ourselves in a naturalistic world, with stories deeper and more subtle than Anno had attempted to present before.«[296]

Inwiefern dies gelungen ist, wird sich in diesem Kapitel zeigen.

Zuerst zur Arktis. Wie Game Writerin África Curiel Gálvez in einem sogenannten »Union Talk« zum Arbeitsbereich Game Writing festhält, ist die Arktis in Anno 1800 inspiriert von der »Geschichte um die HMS Terror und die HMS Erebus, die im Zuge der Franklin-Expedition die Nordwestpassage entdeckten« (E55a). Sie und Bastian Thun betonen hierbei noch einmal, dass »Recherche immer der Eckpfeiler deiner Produktion sein [muss]« (E55a) und dass zu dieser Recherche z. B. auch eine Serie wie The Terror[297] gehört. Auch Matt Cook betont in seinen Antworten auf die von mir zugeschickten Fragen, dass »[i]n literature and film, a great deal of source material exists which of course we draw upon with relish, but a contemporary eye«.[298] Er ergänzt: »A great deal of resources in many forms of media exist and for me it is particularly important we look beyond games for fresh ideas.«[299] Dies sei besonders im Schreibprozess für die Arktis-Erweiterung der Fall gewesen. Darüber hinaus sei es aber auch so, dass das Entwicklungsteam in Mainz »von der Zusammenarbeit mit unse-

294 Cook 2021, S. 30.
295 Vgl. Sigl 2019; Pfister/Winnerling/Zimmermann 2020.
296 Ebd.
297 David Kajganich/Scott Free Productions u. a. 2018–2019.
298 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.
299 Ebd.



Abbildung 38: Ein Schneesturm begrüßt Spieler:innen im Expeditionsbildschirm. (Quelle: Screenshot des Autors)

ren Kollegen in anderen Ubisoft-Studios [profitiert]« (E04a), wenn es um die Recherche geht.[300]

Die Arktis-Erweiterung selbst, die im Spiel als »Die Passage« bezeichnet wird, funktioniert grundlegend nach demselben Prinzip wie die Entdeckung der ›Neuen Welt‹. Dies bedeutet, dass zur Freischaltung der arktischen Inseln mit ihren vor allem sehr wertvollen Gasvorkommen erst einmal eine Expedition losgeschickt werden muss. Die Spielmechanik der Expedition ist hier im Detail erweitert, da Spieler:innen nun auch einen Weg durch das Eismeer auswählen können, statt nur einem vorgegebenen Weg folgen zu können.

Atmosphärisch ist dies sicherlich vergleichbar mit der Expedition in die ›Neue Welt‹, allerdings finden sich hier – ganz im Sinne einer atmosphärischer Ankunftssituation – bereits Andeutungen an die doch überraschende Atmosphäre der Bedrohung, aber auch der Melancholie, die in der Arktis heraufbeschworen wird. Der animierte Schneesturm, der den ersten Entscheidungsmoment auf dieser Expedition rahmt, gibt einen entsprechenden Vorgeschmack (Abb. 38).

Die Ankunft in der Arktis bietet dann tatsächlich ein Erlebnis, das sich atmosphärisch stark vom restlichen Spiel unterscheidet. Die komplett eisbedeckten Landschaften sind lebensfeindlich für die eigenen Bewohner:innen, damit erstmals keine einladenden Paradiese mehr, die nur darauf zu warten scheinen, endlich besiedelt zu werden. Im Gegenteil müssen Spieler:innen nun Heizöfen

300 Bei Ubisoft, vor allem bei Dependancen in Kanada, entsteht beispielsweise auch die Assassin's Creed-Reihe. Hierzu mehr im nächsten Analysekapitel.

bauen, um zu verhindern, dass die Expedition erfriert. Die Art und Weise, wie hier die Spielmechanik zu einer Atmosphäre der Bedrohung beiträgt, ist zu vergleichen mit einem Spiel wie FROSTPUNK[301], das ebenfalls Spieler:innen vor die Herausforderung stellt, im Angesicht eisiger Kälte für das Überleben der eigenen Bewohner:innen zu sorgen.[302] In der Arktis von ANNO 1800 spielt erneut die musikalische Untermalung eine zentrale Rolle bei der Herstellung der Atmosphäre. Die Stücke »The Arctic Council«, »Five Winters«, »Dreaming of the North-West-Passage«, »Starvation Cove« und »Will They Ever Find Us?« tragen nicht nur im Titel bereits Andeutungen an die Gefahren dieses neuen Gebietes, sondern scheinen mit ihren tragenden Streichern direkt der Melancholie des »Winter« von Antonio Vivaldi entsprungen. Entsprechend ist auch das Visuelle Feedback an die neue Umgebung angepasst, wie auch zwei neue Bevölkerungsstufen, die »Entdecker« und die »Techniker«, angeboten werden (Abb. 39–41).

Es ist interessant, wie Gálvez und Thun den Entstehungsprozess dieser auffällig andersartigen Atmosphäre von Bedrohung und Melancholie, die so klar mit dem Optimismus des restlichen Spiels bricht, schildern. Gálvez betont, dass »es recht schwierig [ist,] die düsteren und harten Phasen dieser Periode [des 19. Jahrhunderts; FZ] nicht mit einzubeziehen« (E55a) und dass es mit der Arktis-Erweiterung das Ziel war, »die viktorianische und düstere Seite der damaligen Zeit auf[zu]greifen« (E55a). Ausgerechnet hier also, bei einer Hommage an die realhistorische Franklin-Expedition, schien sich für die Entwickler:innen eine Gelegenheit zu eröffnen, der »Wohlfühlatmosphäre« von ANNO 1800 einen anderen Atmosphärencharakter entgegenzusetzen. Spieler:innen soll »während des Spielens bewusst [werden,] wie schwierig es sein muss, dort zu sein« (E55a). Gálvez ergänzt: »Dieses Gefühl war es auch, welches wir mit dem Gameplay vermitteln wollten« (E55a). Dabei sind sich sowohl Thun als auch Gálvez im Klaren, dass dies »eine Abweichung von bisherigen ANNO-Traditionen dar[stellt]« (E55a). Matt Cook ergänzt in seinen Antworten auf meine Fragen, dass hier eine »atmosphere of dread«[303] aufgerufen werde, »to support the story of a lost expedition in a wind-weathered icy wilderness«.[304] An anderer Stelle spricht er gar von einer »genuine darkness«.[305]

Bei Spieler:innen wie bei der Fachpresse kam dieser Bruch mit dem, was bisher als zentral für die Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800 identifiziert wurde, gut an. So schreibt eine User:in, dass »[d]as eher düstere Setting der Arktis wirklich gut in die Zeit [passt]« (U221a), ergänzt allerdings auch, dass »ein ANNO Endlosspiel nicht zu stark in diese Richtung abdriften sollte«

301 11 bit studios/11 bit studios 2018.
302 Siehe hierzu z. B. Dolkemeyer 2020.
303 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.
304 Ebd.
305 Cook 2021, S. 31.



Abbildung 39: Eine erste Siedlung in der Arktis, errichtet um einen Heizofen (Quelle: Screenshot des Autors)





Abbildung 40: Eine Entdeckerin in Anno 1800 (Quelle: Screenshot des Autors) • **Abbildung 41:** Ein Techniker in Anno 1800 (Quelle: Screenshot des Autors)

(U221a). Für diese User:in darf somit die generelle Integrität der optimistischen Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 nicht in Frage gestellt werden. Journalist Fabiano Uslenghi schreibt im Test für die GameStar: »Gemeinsamen mit der eher getragenen Musik verströmt das Ganze eine deutlich melancholischere Atmosphäre als die bekannten Regionen und macht allein die Arktis schon zu etwas Besonderem«.[306]

306 Uslenghi 2019.

Die Arktis in Anno 1800 ist, um das an dieser Stelle zusammenzufassen, wegen dieser gewollten atmosphärischen Brechung beachtenswert. Auch im Hauptspiel gibt es hin und wieder diese Momente, wenn ein Feuer, ein Aufstand oder eine Krankheit als potenzieller Störfaktor in die optimistisch-geschönte Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 eindringt, doch diese Momente bleiben punktuelle Ausreißer, die im ganzheitlichen Wahrnehmungseindruck untergehen. Dem atmosphärischen Bruch, der sich offenbart, wenn Spieler:innen das erste Mal aus der ›Alten Welt‹ oder ›Neuen Welt‹ in die Arktis springen, kann man sich allerdings nur schwerlich entziehen. Das Bedrohlich-Melancholische dieses Gebietes stellt zwar keineswegs die bisherigen Erkenntnisse zur Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 in Frage – dafür nimmt dieses Gebiet eine zu kleine Rolle im Spiel ein und bleibt vor allem auch Spieler:innen, die die Erweiterungen nicht besitzen, komplett versperrt –, doch es zeigt, dass die Entwickler:innen gewillt sind, die Anno-Wohlfühlatmosphäre zumindest punktuell aufzubrechen. Punktuell auch deswegen, weil »Die Passage« diesen Weg nicht konsequent zu Ende geht: Im Gegensatz zur historischen Franklin-Expedition, deren Besatzung bis auf wenige Seeleute bei der Reise verstarb, überleben die Bewohner:innen in der Arktis, sofern Spieler:innen vor allem die Wärmeversorgung gewährleisten. Doch hiermit wird der Analysefokus schon eher in Richtung der Narration des DLCs und weg vom atmosphärischen Erleben verschoben. Denn trotz allem stellt gerade dieses atmosphärische Erleben in der virtuellen Arktis einen beachtenswerten Bruch mit den atmosphärischen Gehalten des restlichen Spiels wie auch der Vorgängerspiele dar.

Vor allem liegt in diesem Bruch ein Versprechen für die Zukunft der Anno-Reihe: Bisher geht in der ganzheitlich wahrgenommenen Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 unter, dass mit dem europäischen Imperialismus und Kolonialismus vor allem auch Leid und Ausbeutung verbunden waren, deren Nachwirkungen bis heute spürbar sind. Wenn allerdings auch weniger geschönt-optimistische Atmosphären denkbar sind, dann eröffnen sich damit plötzlich auch Möglichkeiten, sich den bisher so sträflich vernachlässigten Schattenseiten europäischer Expansion zu widmen.

3.7.2 »Land der Löwen«

Ein ähnliches Versprechen bringt auch die Erweiterung »Land der Löwen« mit sich, die Spieler:innen Zugang zum fiktiven afrikanischen Land »Enbesa« bietet. Auch hier ist eine Expedition notwendig, um dieses neue Gebiet freizuschalten. Und auch hier können wieder verschiedene Wege gewählt werden, die dann schließlich – nach der Durchquerung einer verdächtig an den Suezkanal erinnernden Meerenge – im fiktiven ostafrikanischen Land »Enbesa« enden (Abb. 42).



Abbildung 42: Der Beginn der Expedition nach Enbesa (Quelle: Screenshot des Autors)

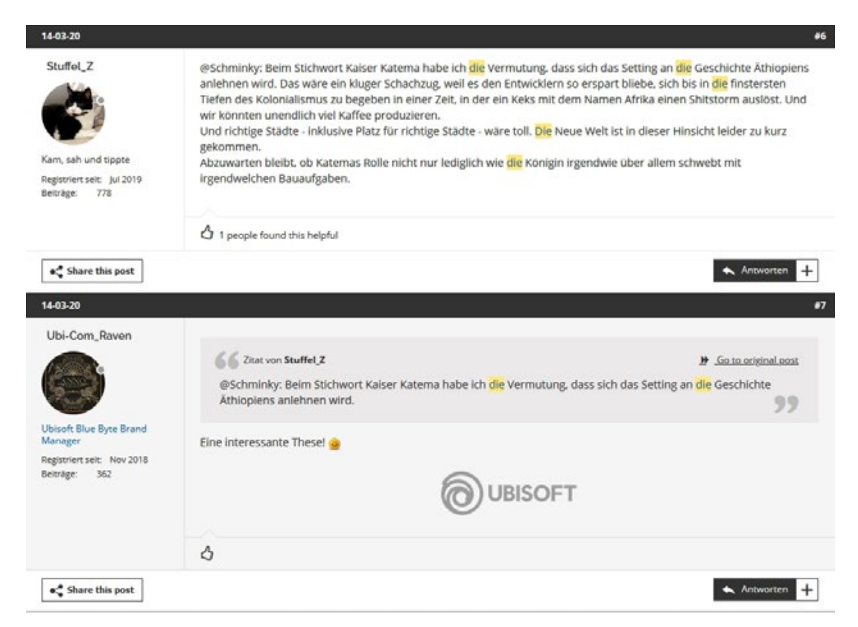


Abbildung 43: Screenshot aus dem offiziellen ANNO-Forum (»Ubi-Com_Raven« ist der Nickname von Marcel Hatam) (Quelle: Screenshot des Autors)

Enbesa scheint an das realweltliche Äthiopien angelehnt, das sich im 19. Jahrhundert gegen europäische Kolonialmächte zur Wehr setzte, was Marcel Hatam in einem Kommentar im offiziellen Anno-Forum zumindest nicht dementierte (Abb. 43).[307]

Die Wahl dieses spezifischen Vorbilds bedeutet zum einen, dass die Entwickler:innen nicht gezwungen sind, sich mit dem atlantischen Sklavenhandel auseinanderzusetzen bzw. diesen wieder – wie in der ›Neuen Welt‹ – auszublenden und sich damit angreifbar für Kritik zu machen. Zum anderen zeigt sich in der Erzählung der »Land der Löwen«-Erweiterung, dass sich die Entwickler:innen vom Widerstand dieser afrikanischen Nation gegen europäische Kolonisierungsversuche inspirieren ließen. So sieht sich auch der fiktive Herrscher Kaiser Ketema, den Spieler:innen bei ihrer Ankunft in ›Enbesa‹ antreffen, im Laufe der Spielhandlung mit einem Kolonisierungsversuch konfrontiert, der möglicherweise an die britische Äthiopien- bzw. Abessinien-Expedition von 1868 oder an italienische Kolonialbestrebungen des ausgehenden 19. und frühen 20. Jahrhunderts angelehnt ist.

Mit Hilfe der Spieler:innen kann dieser Versuch im Rahmen eines sogenannten »session storytelling«[308] allerdings unterbunden werden. Interessanterweise werden die Spieler:innen also auch hier – analog zur ›Neuen Welt‹ – nicht selbst als Kolonisten markiert, sondern im Gegenteil wieder als Befreier:innen bzw. Unterstützer:innen der einheimischen Bevölkerung. Sir Archibald Blake, der für die englische Krone nach ›Enbesa‹ reist, wird hingegen als archetypischer Kolonialist dargestellt, haust auf seiner Insel sogar in einer prunkvollen »Kolonialvilla« und möchte Ketema bei einem Bankett in einen Knebelvertrag mit Großbritannien zwingen – wogegen sich Spieler:innen dann aber aussprechen können.[309]

Erwähnenswert ist an dieser Stelle noch, dass in allen vier DevBlog-Beiträgen, die zur Erweiterung »Land der Löwen« veröffentlicht wurden, das Wort ›Afrika‹ kein einziges Mal vorkommt. Obwohl der Bezug also offensichtlich ist, ist den Entwickler:innen dennoch daran gelegen, diesen nicht explizit zu machen – vermutlich auch hier, um etwaiger Kritik von vorneherein aus dem Weg zu gehen. Gleichzeitig betont Matt Cook in seinen Antworten, dass, »[t]o ensure an authentic feeling for the setting«,[310] hier eng »with experts for east African history«[311] zusammengearbeitet wurde, ohne hier aber ins Detail zu gehen.

307 Vgl. Stuffel_Z 2020.
308 Cook 2021, S. 31.
309 Auch das unterstreicht noch einmal die diffuse Beziehung der Spieler:innen zur britischen Krone: Würden Spieler:innen tatsächlich nur als verlängerter Arm des ›Empire‹ agieren, könnten sie sich dann so offen gegen die Kolonialbestrebungen der Königin stellen?
310 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.
311 Ebd.

In einem jüngeren Beitrag spricht er nur noch von einer Person, von »someone with considerable academic expertise on African history at our disposal«,[312] die beratend hinzugezogen wurde. Trotz dieser weiterhin diffus bleibenden Expertise spricht Cook davon, dass »Enbesa is all the more plausible as a place and nation for all the hours of research we threw into it.«[313]

Die Spieler:innen wissen natürlich, worauf ›Enbesa‹ Bezug nimmt, und schreiben in den Kommentaren daher beispielsweise: »Was soll ich sagen? Afrika wird einfach toll« (U227a) oder: »Endlich kommen zwei Inhalte ins Spiel die ich mir seit Beginn gewünscht hatte, weil sie -wie ich finde- genauso sehr zur Industrialisierung gehören wie die Dampfmaschine: Forschung und Afrika« (U226a).

Atmosphärisch scheint die Umsetzung von ›Enbesa‹ auf den ersten Blick dem Vorbild der ›Neuen Welt‹ zu folgen. Auch hier werden eigene Musikstücke wie »The Bazaar« oder »To Be A Mountain« mit angeboten, die sich durch eine entsprechende Instrumentierung mit Lauteninstrumenten, Trommeln und Rasseln auszeichnen, der es wohl eher darum geht, den Eindruck zu erwecken, ›typisch afrikanisch‹ zu sein, als sich an ostafrikanischer oder konkret äthiopischer Musiktradition abzuarbeiten. Auf Ebene des Visuellen Feedbacks legt auch das »Land der Löwen« wieder zwei neue Bevölkerungsstufen (siehe Abb. 15 + 16 oben) vor und erweitert die bekannte Spielmechanik leicht durch ein Bewässerungssystem, das notwendig ist, um auf der ausgetrockneten Erde landwirtschaftlich aktiv zu werden.

So scheint sich ›Enbesa‹ kaum von der ›Neuen Welt‹ zu unterscheiden: Das bekannte Spielprinzip – ggf. leicht erweitert und durch neue Warenketten ergänzt – wird atmosphärisch neu gerahmt. Auch hier lässt sich von einer Atmosphäre der Exotik sprechen, wenn vielleicht auch nicht mehr mit dem Ziel, Urlaubsgefühle hervorzurufen. Es bleibt eine betonte Andersartigkeit der beiden neuen Bevölkerungsstufen, die vor allem durch ihren ruralen Lebensstil im Vergleich zur mittlerweile stark urbanisierten ›Alten Welt‹ auffallen. Doch wie erwähnt, erschwert ANNO 1800 in dieser Erweiterung eine unreflektierte Rezeption dieser Atmosphären bzw. ein einfaches Weiterspielen nach bewährtem Prinzip in neuem atmosphärischen Gewand. Auch hier haben wir es in letzter Konsequenz mit einer diffusen Mischung aus Beherrschungs- und Siedlungskolonisation zu tun. Mindestens werden die Spieler:innen als ›weiße Retter‹ stilisiert, die für Kaiser Ketema endlich Städte errichten und damit das leisten können, wozu er allein nicht imstande gewesen zu sein scheint. Doch alleine durch die Tatsache, dass schon bestehende Bewohner:innen der Inseln visualisiert werden und dass mit diesen auch interagiert werden muss, wird eine unkritische Rezeption eines Urlaubs in der exotischen Ferne verkompliziert, die sich

312 Cook 2021, S. 31.

313 Ebd.

in der ›Neuen Welt‹ noch geradezu aufgedrängt hat. So bauen Spieler:innen auf der Hauptinsel »Taborime« in ›Enbesa‹ die neue Siedlung um den Kaiserpalast Ketemas herum, den sie dort bereits vorfinden und der stete Erinnerung daran ist, dass hier schon zuvor Menschen lebten, die sich auch nicht von den Spieler:innen aus ihrer Heimat vertreiben oder unterdrücken lassen. Im Gegenteil regt das Spiel dazu an, mit dem Kaiserpalast zu interagieren und so mehr über die Geschichte ›Enbesas‹ zu erfahren (Abb. 44). Laut Cook war diese Einbindung einer indigenen Bevölkerung eine bewusste Entscheidung. Das Ziel war es demnach, »to make the place feel like it had a history long before the player arrived there, and one which would undoubtedly continue long after they had left«,[314] was die Position der Spieler:innen als steter Fokuspunkt allen Handelns in der Spielwelt zumindest teilweise in Frage stellt.

Ebenfalls führt »Land der Löwen« ein neuen Dialogsystem ein, das Ketema und sein Volk aus dem Status heraushebt, nicht viel mehr als ein atmosphärisches Erzeugendes zu sein, sondern sie als ernstzunehmende, weil menschliche Entitäten platziert, die sich beispielsweise interessiert an den Errungenschaften der ›Alten Welt‹ zeigen (Abb. 45).

Zuletzt wird das einseitige Ausbeutungsverhältnis, das noch die ›Neue Welt‹ kennzeichnet, zumindest zum Teil aufgelöst. Während die ›Neue Welt‹ klar als Warenlieferant für die ›Alte Welt‹ platziert ist, nimmt ›Enbesa‹ im weiteren Spielverlauf großen Einfluss auf die Geschehnisse in der ›Alten Welt‹, wird dort sichtbar. So entsteht aus der Zusammenarbeit mit Kaiser Ketema heraus der Plan, in der ›Alten Welt‹ ein Forschungsinstitut zu errichten, das es dann ermöglicht, besondere Boni für das eigene Imperium freizuschalten.

Sehr deutlich wird hier der Versuch, eine stärkere Integration zwischen ›Alter Welt‹ und ›Enbesa‹ zu schaffen. Damit bricht Anno 1800 mit »Land der Löwen« also zumindest teilweise aus dem doch sehr klaren atmosphärischen Prinzip der Kontrastierung aus, durch das zumindest zwischen ›Alter Welt‹ und ›Neuer Welt‹ stets ein ›Wir‹ und ›Die Anderen‹ betont wird. Das kann und sollte nicht das Ende der (Weiter-)Entwicklung von Anno sein, zeigt allerdings bereits, dass die Entwickler:innen durchaus gewillt sind, bewährte Prinzipien der Reihe – auch und besonders auf atmosphärischer Ebene – in Frage zu stellen. Es ging den Entwickler:innen – so Cook – darum, »[to provide] the player more than just a flavour of the era, but something to chew on«.[315] Die Vorherrschaft des »flavour«, d. h. des Atmosphärischen, über die Anno-Spiele scheint nicht mehr selbstverständlich.

So schreibt auch Thun in einem DevBlog-Beitrag zum »Land der Löwen«: »Die positiven Reaktionen der Spieler auf die Arktis haben uns entsprechend beflügelt als es darum ging ein glaubhaftes und lebendiges Enbesa zu

314 Cook 2021, S. 31.
315 Ebd.

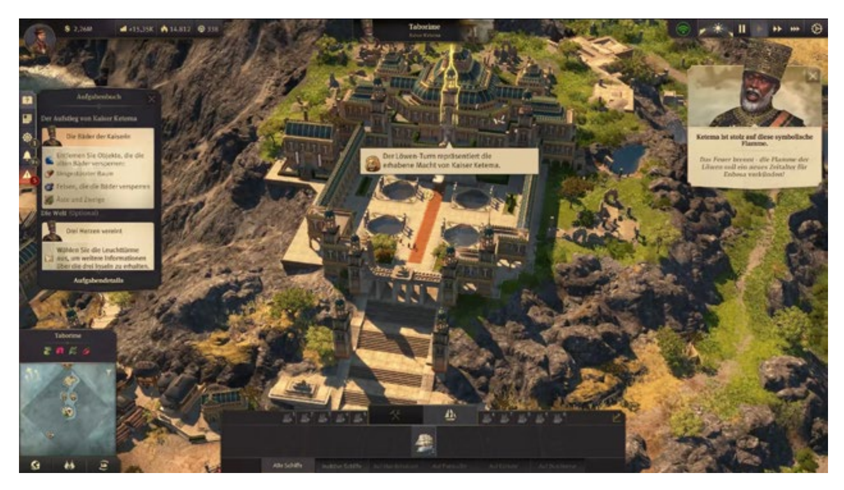


Abbildung 44: Das Spiel inszeniert die Interaktion mit dem Kaiserpalast als eine Art Führung, geleitet von Kaiser Ketema. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 45: Ketema erkundigt sich nach der ›Alten Welt‹. (Quelle: Screenshot des Autors)

erschaffen« (E60a). Der Eindruck also, dass an Bewährtem, gar am vielzitierten »Anno-Gefühl« bzw. der Vergangenheitsatmosphäre von Anno gerüttelt werden kann, ohne negative Rückmeldung von den Spieler:innen zu erhalten, scheint die Entwickler:innen darin zu bestärken, Neues auszuprobieren. Und so ist dann auch laut einer Umfrage der GameStar unter 2675 Teilnehmer:innen »Land der Löwen« mittlerweile der beliebteste DLC von Anno 1800.[316]

316 Marx 2020.

4 Zusammenfassung und Fazit

In dieser Analyse wurde die Vergangenheitsatmosphäre von Anno 1800 mit ihren spezifischen Charakteristiken und Erzeugenden herausgearbeitet. Es wurde gezeigt, dass es die entwickelte Heuristik ermöglicht, im Sprechen über Atmosphären und in der Atmosphärenproduktion wie -rezeption bestimmte Vergangenheitsvorstellungen zu identifizieren. Hiermit wird eine Forschungslücke geschlossen, die sich aus der bisher in der Forschungsliteratur nur angedeuteten Relevanz des Atmosphärischen für die Anno-Reihe ergibt. Außerdem ist hiermit ein großer Schritt gemacht, ein »begriffliche[s] Instrumentarium«[317] und »atmosphärische Kompetenzen«[318] zu bilden bzw. auszubilden, um den eindringlichen Atmosphären von Anno 1800 mit kritischer Distanz begegnen zu können.

Auf Basis der in Kapitel B/IV vorgestellten Heuristik lassen sich zusammenfassend folgende Ergebnisse festhalten:

I. Die Arbeit der Entwickler:innen von Anno 1800 wurde als Form einer ästhetischen Arbeit vorgestellt, die sich strukturellen wie ökonomischen Zwängen eines international agierenden Entwicklungsstudios und Publishers ausgesetzt sieht. Als umsatzorientiertes Produkt ist Anno 1800 mit der Illusion, für vergangene Wirklichkeit einstehen zu können, erfolgreich.

II. Die Spieler:innen von Anno 1800 wurden als Gemeinschaft mit sehr heterogenen Zugängen zum Spiel zwischen Schönbau und Optimierung gefasst, die sich gleichzeitig durch eine langjährige Treue zur Anno-Reihe auszeichnet und vielfach Wünsche bzw. ganz konkret Authentizitätsbedürfnisse an die Entwickler:innen heranträgt.

III. Der Rückbezug auf ein historischen Setting in Anno 1800 nach den vorigen beiden in der Zukunft angesiedelten Teilen wurde dementsprechend gedeutet als ein Versuch der Entwickler:innen, diesen Authentizitätsbedürfnissen zu entsprechen.

IV. Die Diskussion um ein sogenanntes »Anno-Gefühl« wurde in diesem Kontext als Atmosphärendiskurs vorgestellt, wobei das »Anno-Gefühl« im Sinne eines Authentizitätsgefühls als Ziel eines atmosphärischen Vergangenheitserlebens im Kontakt mit Anno 1800 verstanden werden kann.

V. Vergangenheitsatmosphäre wurde als Gesamtheit der atmosphärischen Eindrücke eines Spiels mit vergangenheitsbezogenem Setting vorge-

317 Böhme 2013a, S. 7.
318 Böhme 2007, S. 40.

stellt, wobei sich ANNO 1800 konkret durch Schichtung und Reibung verschiedener Sub-Atmosphären auszeichnet, die folgendermaßen als Atmosphärenprofil kondensiert werden können:

i. Als Sub-Atmosphäre ersten Grades wurde eine Atmosphäre des Fortschritts identifiziert, die vor allem in der ›Alten Welt‹ präsent ist. Diese ist ebenfalls durch einen immerwährenden Optimismus gekennzeichnet und positioniert damit (technologischen) Fortschritt sowie das dafür notwendige (wirtschaftliche) Wachstum und die dafür wiederum notwendige (räumliche) Expansion des Imperiums auf Wahrnehmungsebene stets als positiv und wünschenswert. Realisiert wird diese Atmosphäre des Fortschritts mit Hilfe einer Kontrastierung von Sub-Atmosphären zweiten Grades.

ii. Hier wurden besonders Atmosphären des Landlebens sowie der Industrialisierung aufgeführt, wobei letztere Atmosphäre als Atmosphäre der Elektrifizierung im Spielverlauf noch intensiviert wird. Insgesamt werden diese Atmosphären nach und nach im Zuge einer Dramaturgie des Bauens durch die Spieler:innen hergestellt, indem Wohn- und Arbeitsviertel für unterschiedliche, aufsteigende Bevölkerungsgruppen gebaut und Technologien wie Elektrizität freigeschaltet werden.

iii. Im Spielverlauf ergeben sich räumlich voneinander getrennte Atmosphäreninseln, sowohl metaphorisch, d. h. als Stadtviertel auf je einzelnen Inseln, wie auch wörtlich, d. h. auf je unterschiedlichen Inseln. Im Springen zwischen diesen Inseln findet stets eine atmosphärische Kontrastierung statt, die die Wahrnehmung der jeweiligen Atmosphären forciert bzw. diese konturiert und in Summe dann zur Entstehung einer Atmosphäre des Fortschritts beiträgt.

iv. Als weitere Sub-Atmosphäre ersten Grades wurde eine Atmosphäre der Exotik identifiziert, zu der nicht klar abgrenzbar, sondern eher im fließenden Übergang noch eine weitere Sub-Atmosphäre ersten Grades, eine Atmosphäre des Aufbruchs bzw. Abenteuers zugeordnet werden kann. Diese Atmosphäre ergibt sich vor allem in der ›Neuen Welt‹, indem hier Erzeugende Anwendung finden, die die Andersartigkeit der Landschaft und Bevölkerung dieses Gebietes betonen.

VI. Zur Realisierung dieser Atmosphären bzw. zur Anreicherung der Spielwelt mit atmosphärischem Potenzial werden von den ästhetisch Arbeitenden Techniken genutzt, die als Erzeugende vorgestellt wurden:

i. Visuelles Feedback: Der alltagssprachliche »Wuselfaktor« lässt sich als »Visuelles Feedback« beschreiben. Dieses erfüllt grundlegend

zwei Funktionen: Erstens informiert das Visuelle Feedback die Spieler:innen über Produktion, Warenkreisläufe u. ä. (Informationsfunktion). Zweitens leistet das Visuelle Feedback die Simulation einer lebendigen, von Spieler:innen bebauten Spielwelt, indem virtuelle Gebäude und Bewohner:innen mit dynamischen, kontextsensitiven Animationen ausgestattet werden (atmosphärische Funktion).

ii. Audio Design: Audio Design bezieht sich hier hauptsächlich auf die Nutzung von »Ambience Sounds«. Unter Rückgriff auf verschiedene Technologien wie den »Listener« passen sich diese Sounds an die Perspektive der Spieler:innen an. Die Sounds bilden allerdings nicht nur das Visuelle auf akustischer Ebene ab, sondern schaffen noch zusätzliche Eindrücke, die das Visuelle ergänzen und die Spielatmosphäre anreichern.

iii. User Interface: Anno 1800 bietet ein recht minimalistisches User Interface an, das Spieler:innen Zugriff auf die wichtigsten Informationen und Einstellungsmöglichkeiten erlaubt, ohne in Aufmerksamkeitskonkurrenz zur Spielwelt zu treten. Gleichzeitig fungiert es auch selbst als atmosphärisches Erzeugendes, sowohl durch eine spezifische farbliche Gestaltung des Interface wie auch durch die Porträts der Bevölkerungsstufen, die als Teil des Interface angezeigt werden.

iv. Musik: Die Musik von Anno 1800 operiert vor allem mit »Ambient Tracks« im Hintergrund, erweist sich allerdings gleichzeitig als flexibel bzw. adaptiv in der Art und Weise, wie sie sich an Ereignisse im Spiel sowie den Spielfortschritt anpasst und so atmosphärisch wirkmächtig wird. Es geht dabei keineswegs darum, historische Praxen des Musizierens zu reproduzieren, sondern Authentizitätsbedürfnissen der Spieler:innen zu entsprechen.

v. Architektur: Die Architekturen in der Spielwelt von Anno 1800 greifen populärkulturell verankerte Bilder industrialisierter und viktorianischer Stadtlandschaften Englands auf. Atmosphärisch spürbar wird ein Kontrast zwischen alt und neu vor allem durch die Größenverhältnisse zwischen den Gebäuden und Bewohner:innen sowie durch das visualisierte Baumaterial, das sich im Spielverlauf signifikant von Holz über Stahl bis Beton ändert.

vi. Expeditionen: Die Expeditionen fungieren als »Ankunftssituationen« (Baumgartner) in der ›Neuen Welt‹ von Anno 1800. Sie rekurrieren auf die bekannten Choose-Your-Own-Adventure-Bücher und rufen somit über einen bekannten Rezeptionskontext Atmosphären von Entdeckung und Abenteuer auf.

- **vii.** Mood Slides: Auch sogenannte Mood Slides lassen sich als atmosphärische »Ankunftssituationen« einstufen, wobei diese paratextuellen Elemente dem eigentlich Akt des Spielens noch vorgeschaltet sind. Sie deuten atmosphärisches Potenzial an und erleichtern das Eintauchen in die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels.
- **viii.** Farbgestaltung: Die Nutzung von Farben bzw. Farbtönen und Farbsättigungen als atmosphärische Erzeugende hat eine lange Tradition in der ANNO-Reihe. Zwar subtil, aber doch deutlich erkennbar nutzen die Entwickler:innen auch in ANNO 1800 diese Technik, wenn sie das in der ›Alten Welt‹ dominierende, ausgewaschen wirkende Rot und Braun mit kräftigem Grün und Blau in der ›Neuen Welt‹ in Kontrast setzen.

VII. Die problematischen Implikationen der Atmosphären der Exotik wurden in Bezug zu ANNO 1800s kolonialistischer Spielmechanik diskutiert. In der Ganzheitlichkeit der Atmosphären von ANNO 1800 gibt es keine Leerstellen und problematische Vergangenheiten gehen im positiv-optimistischen Gesamteindruck unter, was in Summe einer kolonialromantischen Beschönigung europäischer Expansion Vorschub leistet.

VIII. Auch in einen erlebnisorientierten, besonders auch touristischen Kontext wurde ANNO 1800 eingeordnet. Gameplay-Mechaniken wie »Wimmelbildaufgaben« oder »Fotografie-Aufgaben« sowie der optionale First-Person-Modus wurden als Versuch der Entwickler:innen gedeutet, Spieler:innen mit dem atmosphärischen Potenzial der Spielwelt in Kontakt zu bringen.

IX. In der Betrachtung der beiden Erweiterungen »Die Passage« und »Land der Löwen« wurde gezeigt, dass die Entwickler:innen zu experimentieren und auszuloten scheinen, bis zu welchem Punkt das von Spieler:innen eingeforderte ANNO-Gefühl und die diesem zugrundeliegende Vergangenheitsatmosphäre verformt werden kann, ohne die langjährige Tradition der Reihe aus den Augen zu verlieren.

Schlussendlich ist ANNO 1800, wie es auch Matt Cook zusammenfasst, »a game of compromise between narrative and systemic game design to tread a path through history that is credible enough to evoke atmosphere and provide satisfying gameplay«.[319] Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive können die Kompromisse, die hier eingegangen werden, oft schmerzhaft sein, doch bleibt eine gewisse Faszination für das komplexe Atmosphärenhandwerk der ästhetisch Arbeitenden, das in dieser Analyse erstmals ausführlich in den Blick genommen wurde.

---

319 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.

II Assassin's Creed Syndicate

»It's awesome getting to explore my city as it was 150 years ago«
(U146b)

1 Kontextualisierung: Zwischen Reiseziel und Lernort

1.1 Eckdaten und Prämisse

Ähnlich wie Anno 1800 ist Assassin's Creed Syndicate (im Folgenden nur Syndicate) als Teil einer erfolgreichen Spielereihe zu betrachten und zu analysieren.[320] Mittlerweile (Stand 2021) weist die Hauptreihe zwölf Teile auf, wobei Ableger, Verfilmungen, Romane u.ä. nicht mitgezählt sind. Syndicate ist der neunte Teil der seit 2007 nahezu jährlich erscheinenden Reihe und wurde am 12. Mai 2015 angekündigt sowie am 23. Oktober 2015 veröffentlicht. Entwickelt wurde das Spiel federführend von Ubisoft Quebec, allerdings in Kooperation mit elf weiteren Studios von Ubisoft (Ubisoft Montreal, Ubisoft Singapore, Ubisoft Annecy, Ubisoft Montpellier, Reflections, Ubisoft Chengdu, Ubisoft Shanghai, Ubisoft Kiev, Ubisoft Barcelona, Ubisoft Sofia, Ubisoft Toronto).[321]

Als Ursprung der Assassin's-Creed-Reihe bzw. des gleichnamigen Erstlingswerks wird an verschiedenen Stellen der Roman Alamut[322] angeführt, der die Rahmenhandlungen um den Konflikt der Geheimbünde der Assassinen und Templer inspiriert habe.[323] Für diese Arbeit ist dieser Konflikt nur insofern relevant, als er eine Erklärung dafür liefert, warum die Assassinen und Templer des 21. Jahrhunderts auf die Science-Fiction-Technologie des sogenannten »Animus« zurückgreifen, um die in ihrer DNA gespeicherten Erinnerungen ihrer Vorfahren erneut nacherleben zu können. Für beide Parteien geht es darum, aus der Vergangenheit Informationen über mächtige Artefakte zu gewinnen, die den jahrtausendealten Konflikt entscheiden können. Für das konkrete Vergangenheitserleben der Spieler:innen ist dieser Konflikt, so werde ich im weiteren Verlauf dieses Kapitels argumentieren, von verschwindend geringer Bedeutung. Die Animus-Technologie wiederum ist in der Art und Weise, wie sie den Eindruck einer Zeitreise vermittelt, aus phänomenologischer Perspektive

320 Vgl. Winnerling 2014, S. 161.
321 Vgl. Ubisoft Singapore 2015.
322 Bartol 1998 [1938].
323 Vgl. Heinze 2014, S. 157; Radošinská 2018, S. 6.

durchaus von Relevanz, weswegen sie in Kapitel D/II/4 ausführlich thematisiert wird. Davon abgesehen halte ich es in Bezug auf das Vergangenheitserleben, das mit Hilfe der Assassin's Creed-Spiele möglich wird, mit Adam Chapman, der betont: »No matter how fictional, or even fantastical, the *framing narrative* of these games may be (e.g. Assassin's Creed), their value does not necessarily rely on this aspect, because their environments offer an additional function as heritage.«[324] Auch die Tatsache, dass Assassin's Creed den Konflikt der eigentlich säkular organisierten Geheimbünde mit der Präsenz der gottähnlichen »Isu« auflädt, wird im Folgenden nicht weiter berücksichtigt werden. Lars de Wildt hat zu diesem Spannungsverhältnis einen ausführlichen Aufsatz vorgelegt.[325]

Bevor Syndicate genauer und im Lichte der vom Spiel angebotenen Vergangenheitsatmosphäre in den Blick genommen wird, soll hier erst einmal in Kürze der Forschungsstand zur Reihe umrissen werden, um den notwendigen Kontext für die Analyse zu geben. Auch wenn die Zahl der wissenschaftlichen Betrachtungen zu Syndicate überschaubar ist, so gibt es doch zahlreiche Untersuchungen zu anderen Teilen der Reihe bzw. zur Reihe an sich, die im weiteren Verlauf zu berücksichtigen sind. Tatsächlich war – zu diesem Schluss kommen zumindest Jörg Friedrich, Carl Heinze und Daniel Milch – »in jüngster Zeit keine andere Spieleserie so häufig Gegenstand geschichtswissenschaftlicher Auseinandersetzung«[326] wie Assassin's Creed. Da die Reihe einen spielmechanisch sehr konstanten Kern aufweist, der erst 2017 mit Assassin's Creed Origins[327] etwas aufgeweicht wurde, sind viele der Untersuchungsergebnisse zu anderen Teilen der Reihe auch auf Syndicate übertragbar.

1.2 Forschungsstand I: Von zeitreisenden Mördern und Geschichtstouristen

1.2.1 Ahistorisch Handeln

Angela Schwarz bricht die Assassin's Creed-Reihe auf zwei grundlegende Merkmale herunter: »Aktion, Interaktion und Bewegung«[328] und »Begehung historischer Landschaften oder: virtueller Geschichtstourismus«[329]. Diese zwar sehr grobe Unterscheidung hält meiner Einschätzung nach und auch im Lichte der betrachteten Forschungsliteratur zur Reihe dennoch stand. Für diese

324 Chapman 2016, S. 179, Hv. i. O.

325 Vgl. Wildt 2019.

326 Friedrich/Heinze/Milch 2020, S. 267.

327 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2017.

328 Schwarz 2019a, S. 51.

329 Ebd., S. 52.

Untersuchung ist vor allem das zweite Merkmal von Relevanz, da dieses die spezifische Räumlichkeit bzw. Welthaftigkeit der von den jeweiligen Assassin's Creed-Spielen angebotenen Settings betont und somit die Brücke zum räumlichen Phänomen der Atmosphären schlägt. Bevor ich hierauf allerdings noch genauer eingehe, seien noch einige Worte zum ersten Merkmal verloren.

Nach Chapman ließe sich davon sprechen, dass die Spiele der Assassin's Creed-Reihe eine Form eines »digital-ludic reenactment«[330] anbieten, also eine »construction of environments designed to share perceptual information and affordances between historical agents and modern participants«.[331] Hieraus lässt sich auch ableiten, dass die zwei von Schwarz dargelegten Merkmale nie vollständig separat voneinander gedacht werden können, da die Art und Weise, wie in Assassin's Creed die Spielwelt erschlossen werden kann, stets mitprägt, wie diese Spielwelt wahrgenommen wird – und umgekehrt. Zu betonen ist hierbei allerdings, dass die Assassin's-Creed-Reihe seit ihrem Bestehen bewusst über die von Chapman angeführten Affordanzen hinausgeht, die historischen Akteur:innen tatsächlich in der dargestellten Zeit zur Verfügung gestanden hätten.[332] »Aktion, Interaktion und Bewegung« sind in diesem Sinne die ahistorische Konstante der Reihe, denn über sie wird ein Zugang zu vergangen scheinenden Raum-Zeiten eröffnet, der spielmechanisch reizvolle Handlungsoptionen betont und dabei historisch plausible Handlungsoptionen vielfach ausblendet. Die Protagonist:innen der Reihe greifen dabei direkt in historische Prozesse ein, nehmen beispielsweise in Assassin's Creed III[333] an der Boston Tea Party teil[334] oder erdolchen in Assassin's Creed Origins Cäsar. »Geschichte wird hierbei«, so schreibt Schwarz, »sehr stark durch Nach- oder, wenn die Illusion akzeptiert wird, Mitvollzug in den Sequenzen erfahrbar und erlebbar gemacht.«[335] Es ist dieser Moment des Eingreifens in bekannte historische Ereignisse, der die Reihe auf dieser Ebene auszeichnet. Doch auch im Verhältnis zur Spielwelt gehen die Spiele der Reihe weit über ein digital-ludisches Re-

330 Chapman 2016, S. 203.

331 Ebd.

332 Hierzu hält Benjamin Beil – ebenfalls in Bezug auf Adam Chapman fest –, dass Assassin's-Creed-Spiele keine »performatory challenges« (Chapman 2016, S. 205) anbieten würden, da »historical knowledge is not required for the successful completion of the game« (Beil 2021, S. 57). Exakter wäre hier der begrifflichen Trennung von Chapman zu folgen, der zwischen »*performatory challenges*«, »those wherein the actions the player is supposed to take are generally clear, but taking these actions can be challenging« (2016, S. 182, Hv. i. O.), und »*performatory historical challenges* that faced historical agents« (2016, S. 183, Hv. i. O.) unterscheidet. Demnach bieten Assassin's Creed-Spiele durchaus »performatory challenges« an, aber eben dezidiert keine »performatory historical challenges«.

333 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2012.

334 Vgl. Giere 2019.

335 Schwarz 2019, S. 52.

enactment hinaus. Nicht zufällig tauchen in der von den Historiker:innen und Archäologinnen Aris Politopoulos, Angus Mol, Krijn Boom und Csilla Ariese angebotenen quantitativen Auswertung von Steam-Metadaten im Kontext von Assassin's Creed die Begriffe »Parkour« und »Stealth« auffallend prominent auf – neben »Action« und, interessanterweise, »Atmospheric«.[336] Assassin's-Creed-Spiele stechen in der Art und Weise hervor, wie mit Hilfe einer übermenschlich schnellen, geschickten und starken Avatarfigur[337] die Spielwelt erschlossen werden kann. Parkour, also die möglichst effiziente Fortbewegung mit Hilfe des eigenen Körpers von A nach B, beschreibt diesen Erschließungsprozess dabei sehr gut. Unter anderem die Anglist:innen Nicolas Sigoillot und Helena Esser betonen, dass so die verschiedenen Städte und Landschaften, die die Spiele der Reihe anbieten, in einer Art und Weise erlebt werden können, »that would not be possible even if he/she had been there.«[338] Konkret im Falle von Syndicate kann beispielsweise im virtuellen London der Uhrturm (Elizabeth Tower) erklettert werden, der den Big Ben beheimatet, oder über die Dächer des Buckingham Palace geschlichen werden, während es sogar möglich ist, königliche Wachleute aus dem Hinterhalt zu erdolchen oder offen zu bekämpfen. In diesem Sinne geht die spielerische Weltaneignung von Assassin's Creed nicht nur über die Handlungsoptionen der historischen Akteur:innen hinaus, sondern ebenfalls weit über unsere gegenwärtigen, ggf. touristischen Handlungsoptionen, die uns bei einem heutigen Besuch Londons offenständen.

Aufgrund dieses bewussten, nie verschleierten Ausbrechens aus historischen Handlungskonzepten ordnet Angela Schwarz an anderer Stelle die Spiele der Assassin's-Creed-Reihe gar einer eigenen Kategorie im Umgang mit historischen Inhalten zu, die sie »playground« nennt.[339] Angelehnt an den auch zu Beginn von Assassin's Creed Syndicate zu hörenden Ausspruch »The past is your playground« (Abb. 46), sieht Schwarz Spiele des »playground«-Typus als einen »intermediate space that allows designers and producers to play with

336 Vgl. Politopoulos et al. 2019, S. 319.

337 Im Kontext dieser Arbeit wird keine ausführliche Differenzierung zwischen den beiden Begriffen ›Avatar‹ und ›Avatarfigur‹ vorgenommen. Dennoch ist zu betonen, dass mit dem Wortteil »-figur« darauf hingewiesen wird, dass die mit Avatarfigur beschriebenen Elemente des Spiels nicht nur »als Schnittstelle der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt« (Schröter 2018, S. 109) fungieren, sondern außerdem eine »narrative Dimension« (ebd., S. 111) besitzen. Diese narrative Dimension ist in dieser Arbeit bzw. für die Analysen nicht von größerer Relevanz und doch wird mit der Verwendung des Begriffs ›Avatarfigur‹ anerkannt, dass diese Dimension existiert und für die Spiele als Ganzes und für Spieler:innen durchaus signifikant ist, besonders in den beiden untersuchten Spielen Assassin's Creed Syndicate und Dishonored: Die Maske des Zorns, die deutlich stärker erzählend operieren als beispielsweise Anno 1800.

338 Sigoillot 2020, S. 10; siehe auch Esser 2021, S. 6.

339 Vgl. Schwarz 2020a, S. 28.



Abbildung 46: Beim ersten Start von SYNDICATE werden Spieler:innen mit einer Art Werbefilm des fiktiven Unternehmens »Abstergo« begrüßt, das der Templerorganisation zugehörig ist und die Animus-Technologie entwickelt hat. (Quelle: Screenshot des Autors)

ideas, to test them and to negotiate ways of representing history in video games.«[340] Die ASSASSIN'S-CREED-Reihe allgemein und SYNDICATE im Speziellen sind damit als eine Form des spielmechanischen Experimentierens mit Geschichte zu verstehen, indem von Spieler:innen bewusst ahistorisch agiert wird, dieses Agieren allerdings – und das ist entscheidend – in einer Spielwelt stattfindet, die im Kontrast hierzu stets als historisch markiert ist.[341]

1.2.2 *Erkunden und Staunen*

Hiermit möchte ich zum zweiten Aspekt kommen, den Schwarz identifiziert: »Begehung historischer Landschaften oder: virtueller Geschichtstourismus«. Zur Erläuterung dieses Merkmals sei darauf hingewiesen, dass sich die Spiele der ASSASSIN'S-CREED-Reihe nach Adam Chapman als »realist simulations«[342] bezeichnen lassen, also besonderen Wert darauf legen, Vergangenheit so darzustellen, wie sie von Akteur:innen der jeweiligen Zeit wahrgenommen worden sein könnte.[343] Dieser Annäherungsprozess ist, so Chapman, gleichbedeutend

340 Ebd.

341 Siehe hierzu auch Beil: »This mixture of action-adventure and role-playing elements seems largely detached from the various historical settings« (2021, S. 57).

342 Chapman 2016, S. 16.

343 Vgl. Ebd.

mit einer Darstellung dessen, was als authentisch empfunden wird. Nach meiner Vorstellung liegt hier vielmehr ein Hang zur Produktion eindringlicher Vergangenheitsatmosphären vor, die Authentizitätsgefühle auszulösen imstande sind, doch das stellt keinen Widerspruch zu Chapmans Theoriekomplex dar, sondern ergänzt vielmehr das ›Was‹ (Authentizität) um das ›Wie‹ (Vergangenheitsatmosphären). In seinen weiteren Überlegungen führt Chapman noch aus, was er unter »realist simulations« versteht und kommt dabei im Grunde zu dem Schluss, dass sich solche Spiele vor allem durch ihre audiovisuelle Detailtreue und ihre Bindung an eine direkt steuerbare Avatarfigur auszeichnen würden.[344] Unter Rückgriff auf Britta Neitzel und damit im Anschluss an meine bisher ausgebreitete Heuristik korrelieren diese »realist simulations« also mit einem semi-subjektiven und subjektiven Point of View, wobei die Spiele der Assassin's Creed-Reihe mit ihren stets visualisierten Avatarfiguren klar dem semi-subjektiven Point of View zuzuordnen sind. Entscheidend ist dabei, dass solche »realist simulations« und besonders Assassin's Creed »seek to represent entire historical environments«,[345] was sie, so Chapman, in unmittelbare Nähe zu »heritage sites« wie Open-Air-Museen stelle.[346] Konsequenterweise leitet Chapman daraus ab, dass bei »open-world *realist* historical games« wie Assassin's Creed von einer »living history function« zu sprechen sei, die sie wahrnehmen.[347] Und tatsächlich gelingt dies nicht nur, aber besonders Assassin's Creed, weil verschiedene Aspekte vergangenen Lebens dargestellt und damit oft Einblicke in ein vermeintliches, vergangenes Alltagsleben gewährt werden.[348] Hinzu kommt – und das wird in der folgenden Analyse noch von größerer Bedeutung sein –, dass sich aus den Charakteristiken sogenannter Open-World-Spiele, wie Assassin's Creed eines ist, eine spezifische »freedom to explore«[349] ergibt. Chapman fasst zusammen: »This leaves us free to decide when, and for how long, we wish to […] freely explore and investigate the open living history heritage environment.«[350] Die Freiheiten, die ein Open-World-Spiel wie Syndicate in der Exploration der Spielwelt mit sich bringt, sind noch genauer in ihrer Bedeutung für ein atmosphärisches Vergangenheitserleben zu beurteilen. Doch zunächst möchte ich noch weiter ausbreiten, wie diese »open living his-

344 Vgl. Chapman 2016, S. 61–66.

345 Ebd., S. 176.

346 Vgl. Ebd; auch Benjamin Beil hebt auf diese Verbindung der Spiele, besonders der Discovery Tour, mit Open-Air-Museen ab. Er unterstreicht, dass sowohl Open-Air-Museen wie auch die Assassin's Creed-Spiele damit zu kämpfen haben, dass ihre Weltkonstruktion »quickly makes players forget that it is only an approximation and ultimately a fiction« (Beil 2021, S. 69).

347 Chapman 2016, S. 177, Hv. i. O.

348 Vgl. Ebd., S. 178.

349 Ebd.

350 Ebd.

tory heritage environments«, die die Assassin's Creed-Spiele anbieten, in der Forschungsliteratur thematisiert und bewertet wurden.

So ist auffällig, dass – wie es ja beispielsweise Angela Schwarz auch tut – an vielen Stellen die Spiele der Reihe als eine Form von Geschichtstourismus bzw. »historical tourism« betrachtet werden. Politopoulos, Mol, Boom und Ariese machen ähnlich wie Schwarz zwei Pole auf: die Rolle eines »time-traveling murderer«, die Spieler:innen einnehmen, und die eines »heritage tourist, mouth wide open in wonder at the beauty of the past«.[351] Die Geograf:innen Phil Ian Jones und Tess Osborne sprechen von einem »sense of being present in an historical landscape«,[352] und Medienwissenschaftlerin Jana Radošinská schlägt im Kontext von Assassin's Creed gar den Begriff des »gamer-tourist« vor.[353] Wie Carl Heinze zeigt, lässt sich diese touristische Haltung, die Assassin's Creed nahelegt, schon als Kernelement des ersten Teils von 2007 identifizieren, ist also seit jeher eine Säule der Reihe. So schreibt Heinze in seiner Analyse des ersten Teils, dass »die Atmosphäre und Lebendigkeit, die durch die Bevölkerung und deren automatisiertes Verhalten erzeugt wird, als besonders gelungener Aspekt des Spiels« von der Spielepresse gewürdigt worden sei.[354] Interessant ist hier, dass bereits in Besprechungen zum ersten Teil des Spiels der Atmosphärenbegriff fällt und so die Existenz eines Atmosphärendiskurses im Kontext der Produktion und Rezeption der Reihe nahegelegt ist. Auch Nico Nolden lobt schon den ersten Teil der Reihe dafür, dass er »mit automatischen Systemen belebte Menschenmengen und ihre Reaktionen [inszeniert]«[355] und so entscheidend zu etwas beiträgt, dass er in seiner Arbeit als »Weltentwürfe«[356] bezeichnet (siehe Kapitel A/4).

Was diese »Weltentwürfe« der Assassin's-Creed-Spiele besonders auszeichnet, lässt sich anhand weiterer Untersuchungen genauer bestimmen. Historiker Gernot Hausar spricht beispielsweise von einer »Individualisierung des Spielerlebnisses, da NPCs sich im Laufe eines ›Tages‹ durch die Spielarchitektur bewegen und unterschiedliche Tätigkeiten verrichten.«[357] Ähnlich gelegen erkennt Benjamin Beil eine »simulation of an audio-visually magnificent, lively world«.[358] Hausar führt darüber hinaus noch die hervorstechende Bedeutung der im Spiel visualisierten Architekturen aus. Interessanterweise nutzt er hierbei auch den Begriff des Bühnenbildes sowie den der Wirklichkeit;[359] beides Begriffe, die in der

351 Politopoulos et al. 2019, S. 322.
352 Jones/Osborne 2018, S. 201.
353 Radošinská 2018, S. 6.
354 Heinze 2014, S. 169.
355 Nolden 2019, S. 175.
356 Ebd.
357 Hausar 2014, S. 216.
358 Beil 2021, S. 67.
359 Vgl. Hausar 2014, S. 218.

von mir vor allem unter Bezugnahme auf Gernot Böhme entwickelten Heuristik eine prominente Rolle einnehmen. Auch Heinze hebt besonders auf »Nachbauten berühmter Kirchen und Moscheen« ab,[360] kommt allerdings noch zu dem Schluss, dass durch sie eine »Fiktion von Authentizität«[361] erzeugt würde, was meinem gefühlsbasierten Zugang zu Authentizität, der keine Unterscheidung zwischen echter und falscher Authentizität und damit auch keine Fiktion von dieser kennt, grundlegend widerspricht (siehe Kapitel B/II/3.4). Medienwissenschaftlerin Adrienne Shaw geht schließlich so weit, von einem »architectural fetishism«[362] zu sprechen, der der Reihe zugrunde liegen würde. Naheliegenderweise widmen sich daher einige Arbeiten der Bedeutung von Architekturdarstellungen für die Assassin's-Creed-Reihe, wobei sich schon früh herauskristallisiert hat, dass den verschiedenen Entwicklungsstudios von Ubisoft vor allem daran gelegen ist, die visualisierten Städte – von Rom über Konstantinopel und Paris bis London – derart zu gestalten, dass sie »recognizable to a wide audience« sind,[363] also stets als die Städte, die sie behaupten zu sein, von möglichst vielen Menschen erkannt werden können. Für London werde ich mir eine solche Umsetzung im Detail ansehen. Was fehlt, ist der Blick auf die Ganzheitlichkeit der Eindrücke, die diese Städte vermitteln. Hausar macht Andeutungen in diese Richtung, wenn er sagt, dass »Details bewusst und unbewusst in das ›ganzheitliche‹ populäre Bild einer Epoche einfließen«.[364] Die Archäologen und Historiker Jonathan Westin und Ragnar Hedlund erkennen wiederum, dass – hier auf die Darstellung von Rom in Assassin's Creed: Brotherhood[365] bezogen – die Stadt »exist[s] in a borderland between different phenomena – the archaeological record, common understanding and recognizability«,[366] und schließen daraus, dass es eher um die »collective idea of the city«[367] als um einzelne Details in deren Darstellung geht. Esser wiederum spricht – diesmal auf das London von Syndicate bezogen – von »shared (stereo)types«[368], die die Stadtdarstellung prägen. Es lässt sich, wenn auch nicht mit den von mir in dieser Arbeit vorgeschlagenen Begriffen, bereits eine Tendenz in der Forschungsliteratur identifizieren: vom verengten Blick auf das Einzelne – ›Sah dieses Gebäude damals *wirklich* so aus?‹ – hin zu einem geweiteten Blick auf einen ganzheitlichen Eindruck, den diese Städte jeweils vermitteln. Ich sehe allerdings weiterhin ein Forschungsdesiderat

360 Heinze 2014, S. 183.
361 Ebd.
362 Shaw 2015, S. 13.
363 Westin/Hedlund 2016, S. 5.
364 Hausar 2014, S. 219.
365 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2010.
366 Westin/Hedlund 2016, S. 5.
367 Ebd.
368 Esser 2021, S. 5.

in diesem Bereich, insofern, als das »Fernreiseziel«[369] bzw. der »exotische Ort«[370] der Vergangenheit, den Assassin's Creed als »open living history heritage environment«[371] für den »gamer-tourist«[372] eröffnet, bisher nur unzureichend in seiner konkreten Wirkweise erfasst wurde. Ein ganzheitlicher, atmosphärenbasierter Zugang kann hier eine wertvolle Facette hinzufügen und zum besseren Verständnis der Spielreihe beitragen, indem er die als in der Forschungsliteratur so zentral identifizierten (Stadt-)Landschaften als atmosphärische Räume begreift, die Authentizitätsgefühle hervorzurufen imstande sind.

1.3 Forschungsstand II: Lernen mit Assassin's Creed

Neben den beiden bereits vorgestellten Merkmalen der Assassin's-Creed-Spiele ist es unumgänglich, auf die Rolle der Spiele als Lerntool bzw. Lernumgebung einzugehen. Es ist kaum zu übersehen, dass in einer großen Zahl der Beiträge zu der Spielereihe zu irgendeinem Zeitpunkt ein Verweis darauf gemacht wird, dass die Spiele der Reihe es ermöglichen würden, »to learn while playing«,[373] »to trigger people's curiosity«[374] oder »to increase young people's awareness of history«.[375] Es wird beispielsweise betont, dass Assassin's Creed-Spiele »den Spieler dazu […] bringen, sich weitergehend und fundierter informieren zu wollen«.[376] Über diesen Moment eines (möglichen) Lernens differenziert Angela Schwarz beispielsweise auch Assassin's Creed und die ja in dieser Arbeit schon ausführlich thematisierte Anno-Reihe, wenn sie betont, dass Assassin's Creed »mehr zum Nachdenken über die Geschehnisse anregen *kann* als etwa [ein Spiel], das dem oben zu Anno beschriebenen Muster folgt«,[377] weil Assassin's Creed »in die Entwicklung der ›großen‹ und tatsächlichen Geschichte eingebettet ist und deren Fortschritt begleitet und zum Teil sogar kommentiert oder hinterfragt.«[378] Das korreliert mit den oben erläuterten ahistorischen Handlungen, die auf die als historisch markierten Settings treffen, wodurch eine Spannung entsteht, die – so der Tenor – zumindest das Potenzial historischen Lernens in sich trägt.

Die hier aufgeführten Zitate stammen dabei nicht einmal mehrheitlich aus Beiträgen, die sich dezidiert mit Assassin's Creed als Lerntool auseinanderset-

369 Schwarz 2019, S. 53.
370 Ebd.
371 Chapman 2016, S. 178.
372 Radošinská 2018, S. 6.
373 Poiron 2021, S. 79.
374 Di Mascio 2021, S. 141.
375 Radošinská 2018, S. 5.
376 Hausar 2014, S. 223.
377 Schwarz 2019, S. 53, Hv. i. O.
378 Ebd.

zen. Bei den Beiträgen mit einem solch klaren Fokus auf historisches Lernen mit Hilfe von Assassin's Creed stechen die Aufsätze von Lisa Gilbert, die Arbeit von Daniel Giere und das »Historical Problem Space«-Konzept von Jeremiah McCall hervor. Letzteres hebt sehr stark auf die spielbaren Avatarfiguren und deren Handlungsmöglichkeiten ab und scheint deswegen besonders dann produktiv, wenn man Assassin's Creed im Sinne des von Chapman vorgebrachten ludischen Reenactment deuten bzw. nutzen möchte.[379]

Giere legt dar, wenn auch nur auf Basis einer recht kleinen und spezifischen Untersuchungsgruppe, inwiefern konkret von historischem Lernen in und mit Assassin's Creed – hier konkret Assassin's Creed III – auszugehen ist. Er betont, und bezieht sich dabei auch auf Adam Chapman, dass »Digitale Spiele eines realistischen Simulationsstils nutzerseitig auch als geeignete Informationsquelle für historisches Lernen angesehen und Transfereffekte verschiedenster Art angebahnt [werden]«[380] und bestätigt damit zumindest vorläufig, dass die allgegenwärtige Betonung des didaktischen Potenzials der Assassin's-Creed-Reihe nicht komplett aus der Luft gegriffen scheint. Besonders zu erwähnen ist im Kontext dieser Arbeit, dass, so Giere, »digitale Spielwelten eines realistischen Simulationsstils die Vorstellungen historischer Orte zu befördern [vermögen]«[381] und dass sie »die Spieler in historisierende Lebenswelten versetzen, die vor allem die audiovisuelle Wahrnehmung der Nutzer und das Imaginieren historischer Szenerien anregt«.[382] Ohne dass er konkret den Atmosphärenbegriff verwenden würde, leitet sich hieraus die Frage ab, ob und inwiefern atmosphärisches Erleben zu diesem Befördern der »Vorstellung historischer Orte« beitragen könnte.

Zuletzt sind die zwei einschlägigen Aufsätze von Lisa Gilbert hervorzuheben und das nicht nur, weil sie sich zumindest in einem dieser beiden Beiträge konkret mit Syndicate beschäftigt, sondern weil sie konzise Überlegungen dazu vorbringt, von welcher Art des Lernens mit Assassin's Creed gesprochen werden kann und welche Gefahren der spezifische Zugang zu Vergangenheit, den die Spiele der Reihe anbieten, in dieser Hinsicht mit sich bringen könnte. So sieht Gilbert die Spiele der Assassin's-Creed-Reihe vor allem als eine Möglichkeit, um mit Schüler:innen eine spezifische Medienkompetenz im Umgang mit den kommerziellen Produkten einer Public History auszubilden.[383] Sie betont, dass Assassin's Creed »tells us more about who we are than who they were«[384] und vertritt damit eine Position, die sich in den letzten Jahren in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies durchgesetzt zu haben scheint,

379 Vgl. McCall 2020.
380 Giere 2019, S. 324.
381 Ebd., S. 326.
382 Ebd.
383 Vgl. Gilbert 2016, S. 8.
384 Ebd., S. 7.

nämlich dass Digitale Spiele als historische Quellen vor allem Aussagen über ihre Entstehungszeit und -kontexte erlauben (siehe hierzu auch Kapitel A/1).[385] Historisches Lernen mit Assassin's Creed bedeutet nach Gilbert damit vor allem, Schüler:innen darin zu unterstützen, eine kritische Haltung gegenüber den Vergangenheitsdarstellungen in diesen Spielen anzunehmen statt sie als tatsächliche Repräsentation von Vergangenheit zu deuten. In ihrem jüngeren Aufsatz zur Spielereihe unterstreicht sie diese Position noch einmal, legt auf Basis einer Rezeptionsstudie mit Schüler:innen allerdings auch nahe, dass Assassin's Creed die Ausbildung einer solchen kritischen Haltung zu erschweren scheint. So stellt sie fest, dass Schüler:innen von einem stark gefühlsbasierten Zugang zu Vergangenheit berichteten, dass einige von ihnen allerdings »tended to take their emotions while playing at face value, failing to subject them to critical analysis.«[386] Unter Rückgriff auf den Psychologen und Pädagogen Sam Wineburg warnt Gilbert vor einem »presentism«, zu dem Schüler:innen im Kontakt mit Spielen der Assassin's Creed-Reihe neigen könnten.[387] Gemeint ist hiermit der Fehlschluss, dass »students may erroneously conclude that the emotions they feel are identical to those of people in the past«[388] und dass »students often believed they had gained a direct window on historical experience and that gameplay meant seeing and even feeling the same thing as historical people«[389].

Die Frage steht im Raum, inwiefern die unmittelbar und oft unbewusst wahrgenommenen Vergangenheitsatmosphären zu einem solchen Fehlschluss beitragen könnten und inwiefern eine Auseinandersetzung mit diesen Atmosphären zu den »skills in critical analysis«, deren Ausbildung Gilbert zum Schutz vor »presentism« anregt,[390] dazugehören müsste. So betonten die von Gilbert befragten Schüler:innen gerade »the great value they found in the way the games' portrayal of history seemed *immediate*«[391] und dies besonders im Vergleich mit akademisch vermitteltem Wissen über Vergangenheit.[392] Jones und Osborne bringen eine ähnlich gelagerte Kritik bzw. Warnung vor, wenn sie von einer »slippage« sprechen zwischen dem Hervorrufen eines Eindrucks von Vergangenheit und tatsächlichen Erkenntnisgewinn über vergangene Gesellschaften.[393] Sie attestieren konkret Syndicates »virtual landscapes« eine »seductive quality«.[394]

---

385 Vgl. Pfister/Winnerling 2020, S. 12.
386 Gilbert 2019, S. 121.
387 Vgl. Gilbert 2019, S. 113.
388 Ebd.
389 Ebd., S. 130.
390 Ebd., S. 129.
391 Ebd., S. 120; Hv. FZ.
392 Vgl. Ebd.
393 Jones/Osborne 2018, S. 196.
394 Ebd.

Zuletzt hebt Gilbert noch darauf ab, dass die Schüler:innen generell großes Vertrauen in die Spielerentwickler:innen bei Ubisoft setzen würden, dass ihnen hier eine gewissenhaft umgesetzte, realitätsnahe Vergangenheitsdarstellung angeboten werde.[395] Gilbert spricht hier gar von einem »unquestioning faith that Ubisoft's designers were scrupulously presenting an accurate, unbiased view of history«,[396] den sie in ihrer Untersuchung identifizierte. Gilberts Studie – wenn auch ähnlich fokussiert wie die Arbeit Gieres und damit keinesfalls als repräsentativ zu betrachten – regt so zumindest dazu an, das oft betonte didaktische Potenzial der Assassin's Creed-Reihe einer kritischen Betrachtung vor allem im Lichte eines unmittelbaren, gefühlsbasierten atmosphärischen Erlebens zu unterziehen. Auch wenn diese Arbeit vornehmlich keine ist, die sich als Beitrag zur Geschichtsdidaktik versteht, so wäre eine Einschätzung des atmosphärischen Potenzials von Syndicate unvollständig, würde es nicht im Lichte seiner Bedeutung für ein historisches Lernen mit diesem Spiel bewertet werden.

Nicht zuletzt liegt eine solche Einordnung nahe, weil Ubisoft selbst seit dem zweiten Teil der Reihe (Assassin's Creed II[397]), doch besonders intensiv seit Assassin's Creed Origins die Spiele der Reihe als Lerntools positioniert und vermarktet. Schon die mit Assassin's Creed II eingeführte »Animus Database«, eine digitale, jeweils auf das Setting der einzelnen Teile der Reihe angepasste Enzyklopädie mit weiterführenden Informationen zu den auftretenden Persönlichkeiten, den Gebäuden usw., zeigt Ubisofts Anspruch, mit Assassin's Creed nicht nur unterhaltend, sondern bewusst auch vermittelnd aktiv werden zu wollen.[398] Perrine Poiron legt nahe, dass Ubisoft schon damals, d. h. 2009 von Lehrenden angesprochen wurde, ob nicht eine Version von Assassin's Creed zu realisieren sei, die ohne Gewaltdarstellungen und ohne das Assassinen-Templer-Narrativ auskomme und stattdessen nur das jeweils gewählte Setting präsentiere.[399] Erst 2018 setzte Ubisoft mit der Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt[400] eine solche Version um, die auf der Spielwelt von Assassin's Creed Origins basiert. 2019 folgte eine weitere Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft,[401] die auf Assassin's Creed Odyssey[402] aufbaut; 2021 er-

395 Vgl. Gilbert 2019, S. 119.
396 Ebd., S. 128.
397 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2009.
398 Vgl. Poiron 2021, S. 79–80; siehe auch Wazer 2021: »According to Maxime Durand, the lead historian on the games, Ubisoft considered adding the Discovery Tour mode for almost a decade before they finally did so.«
399 Vgl. Poiron 2021, S. 80.
400 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2018.
401 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2019.
402 Ubisoft Quebec/Ubisoft 2018.

schien die Discovery Tour: Viking Age[403] auf Basis von Assassin's Creed Valhalla.[404] In allen drei Fällen haben Spieler:innen die Möglichkeit, frei die weitläufigen Spielwelten der drei Teile zu erkunden oder an geführten Touren teilzunehmen, die sich an bestimmten Themenfeldern wie beispielsweise der antiken Praxis des Backens abarbeiten.[405] Interessanterweise scheint es Ubisoft spätestens mit der Discovery Tour gelungen zu sein, sich als seriöser Anbieter von Geschichtsvermittlungssoftware zu positionieren, nicht zuletzt wegen eines zunehmenden »involvement of experts, mostly historians, archaeologists, art historians, […] (nearly) all from an academic background«,[406] die unter anderem die Inhalte der Touren zuliefern und so dazu beitragen, dass diese als wissenschaftlichen Standards entsprechend wahrgenommen werden. Die Ägyptologin Perrine Poiron, die selbst als »Consultant« an der Discovery Tour zum ptolemäischen Ägypten beteiligt war, schildert recht euphorisch Ubisofts Ziele und Erfolge mit der Discovery Tour. Sie spricht davon, dass Ubisoft daran gelegen sei, »a general impression of the time period«[407] zu vermitteln und dass die Discovery Tour hierbei erfolgreich gewesen sei, weil sie »made its way to cultural circles and museums around the world (including in Montreal, Paris, Washington, and Kansas City)«.[408] Auch Jean Coert, der die ersten beiden Discovery Touren für das Portal H/SOZ/KULT rezensierte,[409] bewertet die Touren insgesamt positiv und spricht von einem »große[n] Potenzial für die pädagogische Geschichtsvermittlung«.[410] Auf der anderen Seite gibt es allerdings, wie Politopolous, Mol, Boom und Ariese ausführen, auch kritische Stimmen, die die Discovery Touren als »poorly referenced living diorama lacking interactivity« sehen.[411] Auch betonen Politopolous et al., dass – obwohl Ubisoft den Erfolg der Discovery Touren hervorhebt – der genaue Einfluss der Touren offenbleibt, weil keine Nutzer:innendaten zugänglich sind, die ausgewertet werden könnten.[412] Da für den Untersuchungsgegenstand dieses Kapitels, Syndicate, keine solche Discovery Tour vorliegt, wird dieses Vermittlungsformat

403 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2021; für Einschätzungen zu dieser jüngsten Iteration der Discovery Tour siehe AKGWDS Redaktion 2021.

404 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2020.

405 Vgl. Coert 2018.

406 Schwarz 2020b, S. 129.

407 Poiron 2021, S. 83.

408 Ebd., S. 84; Die Technologie wurde beispielsweise in der Bundeskunsthalle in Bonn zum Einsatz gebracht (Vgl. Clemente-Ruiz 2019).

409 Vgl. Coert 2018; 2020.

410 Coert 2018.

411 Politopoulos et al. 2019, S. 319; Ebenfalls aus einer eher kritischen Perspektive stellte Benjamin Beil jüngst die Discovery Tour als »a schizophrenic and fascinating paratext« vor (2021, S. 70).

412 Vgl. Politopoulos et al. 2019, S. 319.

im weiteren Verlauf der Analyse auch nur Randnotiz bleiben.[413] Dennoch zeigt alleine die Existenz der Touren, dass Ubisoft mit der Assassin's Creed-Reihe eine spezifischen Vermittlungsanspruch verfolgt, der ganz grundlegend mit der Bedeutung des Atmosphärischen für die Reihe abzugleichen ist.

2 Annäherung: Spezifika von Syndicate

2.1 Setting und Gameplay von Syndicate

Nachdem ein Überblick über den Forschungsstand zur Assassin's Creed-Reihe angeboten wurde, soll nun der Blick auf Assassin's Creed Syndicate verengt werden.

Spieler:innen schlüpfen in die Rolle der Assassinen-Zwillinge Jacob und Evie Frye (Abb. 47), die London im Jahr 1886 von der Herrschaft des Templers Crawford Starrick befreien möchten. Themen wie Arbeiterrechte und Klassenkampf, Kinderarbeit, technologischer Fortschritt, britischer Imperialismus und Kolonialismus werden angedeutet und mal mehr, mal weniger stark vertieft; zumeist, indem Jacob oder Evie historische Persönlichkeiten wie Karl Marx oder Alexander Graham Bell treffen (hierzu mehr in Kapitel D/II/3.4.2). Imaginationen des 19. Jahrhunderts, die an Industrielle Revolution, (Neo-)Viktorianismus und Steampunk angelehnt sind, werden aufgerufen und sind im weiteren Verlauf dieser Analyse detaillierter zu betrachten.

Zu erledigen sind für Spieler:innen in der weitläufigen Open World Londons einige Hauptmissionen, die Jacob und Evie im Kampf gegen Starrick voranschreiten lassen, sowie zahlreiche Nebenmissionen z. B. im Auftrag von Charles Dickens oder Charles Darwin. Auch können die sieben im Spiel visualisierten »Boroughs«, also Stadtteile Londons (Whitechapel, City of London, The Strand, Westminster, The Thames, Southwark, Lambeth), vom Einfluss Starricks und seiner Gang der »Blighters« befreit werden, indem kleinere Aufträge wie die Eliminierung von Templer-Anführer:innen durchgeführt werden (Abb. 48).

---

413 Es würde sich sicherlich anbieten, die Discovery Tour als handlungsentlastete Situation (siehe Kapitel B/I/7) zu betrachten und daraufhin zu befragen, ob und inwiefern sie sich besonders für atmosphärisches Erleben anbietet. So hielt Benjamin Beil jüngst fest, dass »[t]he absence of ludic challenges«, durch die die Discovery Tour auffällt, »noticeably reduces the dissonance between the gameplay and the historical representation of the story world« (2021, S. 66). Und er ergänzt: »[T]he historical sites no longer fade behind ceaseless fighting, climbing, and sneaking activities« (ebd). Allerdings ist hierzu festzuhalten, dass – wie sich in diesem Kapitel noch zeigen wird – auch der klassische Assassin's-Creed-Spielmodus aufgrund seiner Open-World-Struktur zu handlungsentlastetem Erleben einlädt.



Abbildung 47: Jacob und Evie Frye (Quelle: Screenshot des Autors)

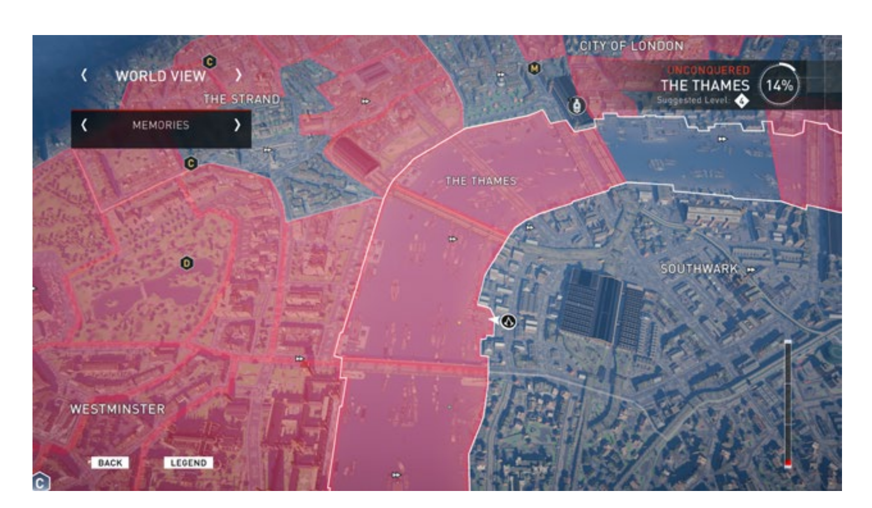


Abbildung 48: Ein Blick auf die Übersichtskarte des virtuellen Londons. Die rot eingefärbten Bereiche befinden sich noch in der Hand der »Blighters«. Southwark ist beispielsweise schon befreit. Nicht zu sehen sind in diesem Ausschnitt die Stadtteile Whitechapel (Nordosten) und Lambeth (Südosten). (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 49: Eine typische Situation im Spiel. Assassine Jacob beobachtet unentdeckt vom Haus eines Daches das Geschehen und setzt zum Sprung an, um den rot markierten Feind mit seiner versteckten Klinge zu meucheln. (Quelle: Screenshot des Autors)

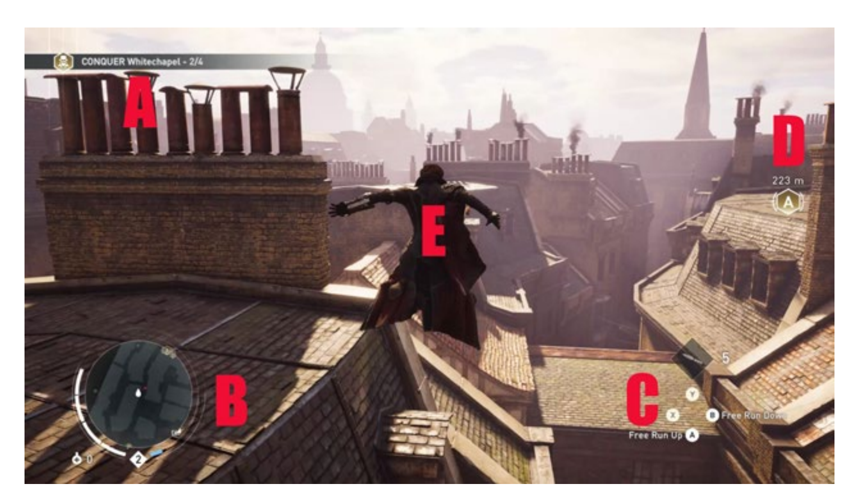


Abbildung 50: Das User-Interface des Spiels im Detail
(Quelle: Screenshot des Autors)

Wie für die Assassin's Creed-Reihe und besonders die ersten neun Teile der Reihe (siehe Kapitel D/II/2.2) üblich, besteht die Aufgabe für Spieler:innen in der Regel darin, große Gegnergruppen in Kampf durch geschickt getimtes Drücken von Angriffs- und Ausweichtasten zu besiegen, sich unentdeckt an Gegner anzuschleichen oder Häuser zu erklettern, um sich einen besseren Überblick über das Geschehen zu verschaffen – oder all diese Aktionen in Kombination (Abb. 49). Diese Handlungen konstituieren damit den grundlegenden Gameplay-Loop des Spiels.

Darüber hinaus wird das Geschehen stets von einem User Interface begleitet, das zentrale Informationen über die Spielwelt preisgibt (Abb. 50).[414] In der linken oberen Ecke (A) wird das nächste Missionsziel angezeigt. In der linken unteren Ecke (B) befindet sich eine Mini-Map, die die nähere Umgebung und dabei auch Feind und Freund anzeigt. In der rechten unteren Ecke (C) werden die aktuell möglichen Aktionen kontextsensitiv eingeblendet, d. h. im hier gezeigten Fall z. B. die Möglichkeit, Häuserfassaden hoch- und runterzuklettern. Das aktuell ausgewählte Missionsziel wird außerdem direkt in der Spielwelt als Markierung platziert (D). Die Avatarfigur, d. h. entweder Jacob oder Evie, zwischen denen abgesehen von einigen Hauptmissionen frei gewechselt werden kann, ist stets in der Mitte des Bildschirms visualisiert (E). Die Bedeutung des Interfaces für die Produktion von Atmosphären im Spiel wird in Kapitel D/II/4 noch genauer beleuchtet werden.

Zum gewählten Setting des Spiels ist noch festzuhalten, dass das europäische 19. Jahrhundert in Digitalen Spielen bisher kaum verbreitetet ist. Die Eingrenzung eines *europäischen* 19. Jahrhunderts ist wichtig, denn es gibt durchaus einige Spiele, die sich im Rahmen eines nordamerikanischen Grenzlandes bewegen, also im Sinne des Western-Genres verstanden werden können (z. B. die Call of Juarez-Reihe,[415] die Red Dead Redemption-Reihe,[416] Hunt: Showdown,[417] The Oregon Trail,[418] The Yukon Trail[419]). Im europäischen Kontext fallen vor allem Globalstrategiespiele wie die Europa Universalis-Reihe[420] oder die Victoria-Reihe[421] auf. Spezifisch London ist in jüngerer Zeit von Ubisoft eini-

414 Das Spiel gibt die Möglichkeit, die sichtbaren Anzeigen wie Minikarte, Missionsziel usw. (also das Heads-Up-Display) anzupassen. In diesem Fall wurde mit der Option »Light« gespielt (»Only the critical HUD module is displayed«). Das HUD kann sogar komplett deaktiviert werden.

415 Techland/Ubisoft 2006–2013.

416 Rockstar Studios/Rockstar Games 2010–2018.

417 Crytek/Crytek 2019.

418 Don Rawitsch, Bill Heinemann, Paul Dillenberger/MECC 1971.

419 MECC/MECC 1994.

420 Paradox Entertainment/Strategy First u. a. 2000–2013.

421 Paradox Entertainment/Paradox Entertainment 2003–2022.

ge Male visualisiert worden (Lunden in Assassin's Creed Valhalla, 9. Jahrhundert; London in Watch Dogs: Legion,[422] nahe Zukunft/Dystopie), doch ein viktorianisches London des 19. Jahrhunderts ist in Digitalen Spielen kaum anzutreffen, wie auch Sweeting betont.[423] Am ehesten sind hier die Spiele der Sherlock Holmes-Reihe[424], The Order: 1886[425] und Dishonored: Die Maske des Zorns (siehe Kapitel D/III) zu nennen.

Auffällig im Kontext der anderen Hauptteile der Assassin's-Creed-Reihe ist, dass Syndicate bis heute neben dem frühneuzeitlich verankerten Assassin's Creed Unity[426] den einzigen neuzeitlich verorteten Titel der Reihe darstellt. Wie Lars de Wildt aufmerksam feststellt, wird die sonst so feste Verankerung der jeweiligen Erzählungen der Spiele in »feudal-religious hierarchies«[427] in Syndicate aufgebrochen und durch einen »capitalist class struggle«[428] ersetzt. Die späteren Teile nach Syndicate haben dann, wie de Wildt ebenfalls betont, »de-emphasized the presence on religion to more period-suitable systems of hegemony«.[429] Der Klassenkampf steht tatsächlich – zumindest vom Spiel behauptet – im Zentrum der Erzählung. Vor allem Jacob sammelt eine eigene Gang um sich, die »Rooks«, um gegen die »Blighters« von Starrick bestehen zu können. Behauptet wird, dass Jacob und Evie die von Starrick unterworfene Arbeiterklasse in die von den Assassinen gewünschte Freiheit führen. Der Templer Starrick personifiziert dabei als fiktiver Antagonist im Grunde alle Verwerfungen des aufkommenden Kapitalismus sowie des Kolonialismus und Imperialismus.[430] Auch im offiziellen Artbook zu Assassin's Creed Syndicate (»The Art of Assassin's Creed Syndicate«)[431] wird die Erzählung des Spiels derart zusammengefasst:

> »Assassin's Creed Syndicate is the story of an uprising, in which the lower class unite to protest their fair share of London's rapidly increasing spoils. Their cause is taking up by our heroes Jacob and Evie Frye in the pursuit of more clandestine goals.« (E21)

422 Ubisoft Toronto u. a./Ubisoft 2020.
423 Vgl. Sweeting 2018, S. 70.
424 Frogwares/The Adventure Company u. a. 2002–2021.
425 Ready at Dawn/Sony Computer Entertainment 2015.
426 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2014.
427 Wildt 2019, S. 174.
428 Ebd.
429 Ebd.
430 Vgl. Sigoillot 2020, S. 15; Esser 2021, S. 4.
431 Davies 2015.

Tatsächlich sind es diese »clandestine goals«, die für Jacob und Evie wirklich zählen und die sich – wie oben angedeutet – in das reihenumspannende Narrativ des Kampfes zwischen Templern und Assassinen um mächtige Artefakte einbetten. Sowohl Gilbert als auch de Wildt erkennen daher, dass es sich bei der breit vorgetragenen Befreiung der Arbeiterklasse nur um einen Vorwand handelt und dass eine solche Befreiung nie wirklich eingelöst wird. So betont Gilbert, dass »when the Fryes have finally toppled Starrick, [London] looks essentially unchanged from the unjust city encountered at the beginning.«[432] De Wildt übt grundlegendere Kritik, wenn er betont, dass sich hier – wie schon so oft in der Reihe – die Assassinen als Befreier der einfachen Leute aufspielen, »always in their own preferred way, and never with the people's consent.«[433] Konsequenterweise schließt Gilbert daraus, dass sich die Erzählung von Syndicate statt einer Befreiungsgeschichte besser als »the story of two people gaining power, the replacement of one ruler by another« zusammenfassen ließe.[434]

Syndicate sticht unabhängig seines gewählten Settings noch dadurch hervor, dass neben Jacob auch Evie Frye spielbar ist, womit überhaupt erst die zweite weibliche Assassinin in der Reihe und die erste Assassinin in einem der bis dahin neun Haupttitel spielbar war. Zuvor konnten Spieler:innen nur in die Rolle der Assassinin Aveline de Grandpré in Assassin's Creed III: Liberation,[435] einem Ableger zu Assassin's Creed III, schlüpfen.[436] Noch im November 2015 hatte Adrienne Shaw in einem Beitrag, der Syndicate noch nicht berücksichtigte, zurecht kritisiert, dass Ubisoft seine Vergangenheitsdarstellungen in Assassin's Creed primär »from the perspective of a white, male, Western gaze« konstruiere.[437] Sie merkte an, dass die Reihe davon profitieren würde, andere »subject positions«[438] abseits des klassisch männlichen Helden einzubinden. Wie Gilbert und Stephen J. Fishbune bemerken, passte Ubisoft den serientypischen Disclaimer bei Spielstart (»Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs.«) erstmals für Syndicate an und fügte Gender als relevante (historische) Kategorie hinzu (»Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations, and gender identities.«).[439]

432 Gilbert 2016, S. 7.
433 Wildt 2019, S. 180.
434 Gilbert 2016, S. 6.
435 Ubisoft Sofia u. a./Ubisoft 2012.
436 Vgl. Zimmermann 2021c; siehe auch das im Datenbankeintrag referenzierte weiterführende Material.
437 Shaw 2015, S. 14.
438 Ebd., S. 21.
439 Vgl. Fishbune 2018, S. 24; Gilbert 2016, S. 4–5.

Während Assassin's Creed III: Liberation bestenfalls einen vorsichtigen Versuch für ein überschaubares Publikum darstellte, dem von Shaw kritisierten »male gaze« entgegenzutreten, stellt Syndicate in der Reihe in dieser Hinsicht eine Neuausrichtung dar. Die Figur Evies wird von Forscher:innen insgesamt positiv bewertet,[440] obwohl noch weitere problematische Implikationen verbleiben, darunter das »gendered stereotype that men are brawlers and women must use secretive methods to succeed«,[441] das durch die Fähigkeiten von Jacob und Evie tradiert wird. Auch werden durch die erhebliche Handlungsmacht, die die Assassinin Evie besitzt, die realgeschichtlichen Herausforderungen, vor denen Frauen im London des 19. Jahrhundert standen, ausgeblendet.[442] Grundlegend attestiert Fishbune, dass »[t]he inclusion of strong, violent, confident, and influential female characters in historical settings is not an attempt to fix the past, but rather an effort to deal with the problem of gender in the present«,[443] und betont damit, dass es hier nicht um eine gewissenhafte Vergangenheitsdarstellung, sondern um Repräsentation in der Gegenwart geht. Obwohl Ubisoft in der Vermarktung des Spiels weiterhin primär Jacob in den Vordergrund stellte,[444] erweist sich die Einbindung der Figur Evies als ein bemerkenswerter Wendepunkt in der Reihe, dessen Nachwirkungen in den jüngeren Teilen in Form der Figuren Aya, Kassandra und Eivor spürbar bleiben.

2.2 Syndicate im Reihenkontext

Wie zu Beginn dieses Kapitels betont, ist Assassin's Creed Syndicate als Teil einer erfolgreichen Spielereihe zu betrachten, in dessen Kontext das Spiel erst angemessen zu beurteilen ist. Wie Tobias Winnerling schon 2014 herausstellte, zeichnen sich Spiele, die als Teil einer (langen) Spieleserie erscheinen, dadurch aus, dass sie zum einen auf vorige Teile rückverweisen und bewährte Spielelemente wieder aufgreifen, zum anderen aber auch von Spieler:innen bewertet werden im Lichte dessen, was noch kommen mag, was sie sich wünschen, was sich ändern soll.[445] An keinem Teil der Assassin's Creed-Reihe lässt sich dieses Spannungsverhältnis besser aufzeigen als bei Syndicate. Als neunter Teil der Reihe hatte sich bei Ankündigung des Spiels am 12. Mai 2015 bereits etwas aufgestaut, dass von Spieler:innen als »franchise fatigue« (U30b) oder »series fatigue« (U62b) bezeichnet wurde. Im nahezu jährlichen Veröffentlichungsrhythmus seit

440 Vgl. Fishbune 2018; Gilbert 2016; Jones/Osborne 2018.
441 Fishbune 2018, 32.
442 Vgl. Gilbert 2016, S. 5; Fishbune 2018, S. 33.
443 Fishbune 2018, S. S. 33.
444 Vgl. Ebd., S. 28.
445 Vgl. Winnerling 2014, S. 161.

2007 hatte sich das grundlegende, weiter oben beschriebene Spielprinzip der Reihe vermeintlich abgenutzt. User:in »Parabellum25« bezeichnete SYNDICATE beispielsweise als »yet another game about running across rooftops and liberating a city by stabbing dudes« (U19b). Schwerer noch als die rudimentäre Weiterentwicklung des Spielprinzips wog bei Ankündigung von SYNDICATE allerdings die Existenz seines direkten Vorgängerspiels ASSASSIN'S CREED UNITY. Auch dieses wurde bereits für seine fehlende Weiterentwicklung im Vergleich zu den zahlreichen Vorgängern kritisiert, fiel allerdings besonders als unfertige, fehlerbehaftete Produktion auf, die für viele Spieler:innen bei Veröffentlichung kaum spielbar war. Selbst die Entwickler:innen bei Ubisoft räumen in einem ›Making Of‹ zu SYNDICATE ein, dass sie mit ASSASSIN'S CREED UNITY möglicherweise zu viele Risiken eingegangen seien. François C. Pelland, Senior Producer bei SYNDICATE, formuliert beispielsweise explizit über UNITY: »Every year we take risks. This one, we may have taken too many risks« (E107b), während Aleissia Laidacker, Lead AI Gameplay Programmer bei SYNDICATE, von »huge ambition« (E109b) im Kontext von UNITY spricht und gleichzeitig eingesteht, dass ihnen erstmals in der Reihe niedrige Bewertungen von der Spielepresse gegeben wurden (ebd.). Die genauen Gründe für den Misserfolg von UNITY sind nicht das Thema dieser Arbeit, doch bleibt festzuhalten, dass SYNDICATE – auch wenn es sich sicherlich schon vor Veröffentlichung von UNITY in Entwicklung befand[446] – besonders auch im Verhältnis zu seinem Vorgängerspiel zu betrachten ist.

Rückblickend lässt sich mittlerweile sagen, dass SYNDICATE den Endpunkt einer Entwicklung der Spielereihe markiert. Nach SYNDICATE erschien 2016 kein Teil der Reihe. Stattdessen wurde dieses Jahr explizit als Pause der Reihe kommuniziert und als Zeitraum, in dem die Spielmechaniken weiterentwickelt werden sollten.[447] Dies lässt sich als Reaktion auf die Stimmen deuten, die – wie oben angedeutet – von einer »franchise fatigue« sprachen. Dennoch wurde SYNDICATE fertiggestellt, ist allerdings in dieser Hinsicht als ein Überbleibsel einer Phase der Spielereihe zu verstehen, die von Ubisoft nicht mehr als zukunftsfähig erachtet wurde und wird. 2017 erschien ASSASSIN'S CREED ORIGINS, das dem bekannten Spielprinzip zahlreiche Elemente aus dem Genre der Rollenspiele hinzufügte, dabei vor allem die Möglichkeiten des Levelaufstiegs, der Fähigkeitenentwicklung und des Sammelns und Aufwertens von Gegenständen ausbaute. Obwohl sich keine verlässlichen Verkaufszahlen zu SYNDICATE oder den jüngeren Teilen wie ORIGINS, ODYSSEY oder VALHALLA finden lassen, lässt

---

446 Mitte 2014 machte Ubisoft öffentlich, dass erstmals nicht Ubisoft Montreal federführend an einem der Haupttitel der Reihe arbeiten würde, sondern Ubisoft Quebec. Zu diesem Zeitpunkt – d.h. noch vor Veröffentlichung von UNITY – wird sich SYNDICATE bereits in Entwicklung befunden haben (Vgl. Matulef 2014).

447 Vgl. Frank 2016.

sich aus den wenigen Informationen, die verfügbar sind, dennoch ableiten, dass Ubisoft mit der Neuausrichtung der Reihe erfolgreich war. Laut einem Bericht von Dean Takahashi für VentureBeat sprach Yves Guillemot, CEO von Ubisoft, im Kontext von Origins von einem »significant increase in engagement over the last game in the franchise«, d. h. im Vergleich zu Syndicate.[448] Der 2020 erschienene und damit jüngste Teil, Valhalla, wird mittlerweile als meistverkaufter Titel der Reihe gehandelt.[449]

3 Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von Syndicate

3.1 Einführung I: Die Bedeutung des Atmosphärenbegriffs im Produktionsprozess

3.1.1 Concept Art

Gefragt nach der Bedeutung des Atmosphärenbegriffs im Entwicklungsprozess von Syndicate, räumt Creative Director Marc-Alexis Côté eine Verbindung des Begriffs mit der grundlegenden Stoßrichtung des Entwicklungsprozesses ein, stellt allerdings klar, dass »[t]he concept of atmosphere is not one we formally use«.[450] Trotz der Tatsache allerdings, dass formal nicht von ›Atmosphäre‹ im Kontext der Entwicklung gesprochen worden scheint, bleibt unübersehbar, dass der Atmosphärenbegriff sowie verwandte Begriffe in Aussagen der Entwickler:innen an verschiedensten Stellen prominent auftauchen. Am eindringlichsten lässt sich diese Beobachtung machen bei einer Auswertung des offiziellen Artwork-Buchs, »The Art of Assassin's Creed Syndicate«.[451] Auf den Seiten 78 und 79 wird hier doppelseitig ein Blick über die Themse offenbart, während hinter St. Paul's Cathedral erste Sonnenstrahlen die Wolkendecke einfärben (Abb. 51).

Paul Davies, Autor des Artwork-Buchs, hält hierzu fest: »This one evocative concept tells designers much of what they need to know of the art team's intention for a scene, including mood.« (E28b) Vergleichbar mit Anno 1800 lassen sich also auch hier die zum Spiel angefertigten Artworks als atmosphärische Ankunftssituationen fassen, die die Richtung für die weitere Entwicklung

448 Takahashi 2018; siehe hierzu auch Tassi 2017: »Ubisoft has revealed that Assassin's Creed Origins has double the of Assassin's Creed Syndicate, 2015's title, over the same 10 day period.«

449 Vgl. Link 2020.

450 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.

451 Davies 2015.



Abbildung 51: »The City of London«, Konzeptzeichnung von Art Director Raphael Lacoste (Quelle: Davies 2015, S. 78–79)

vorgeben. An anderer Stelle im Band nennt Concept Artist Hugo Puzzuoli seine Konzeptzeichnungen der Themse explizit »mood shots« (E56b), was noch einmal die Vergleichbarkeit mit den im Kontext von ANNO 1800 vorgestellten »mood slides« (E06a) unterstreicht. Anders als bei ANNO 1800 tauchen diese Artworks allerdings nicht prominent im Ladebildschirm des Spiels auf, sind also für die Spieler:innen nicht selbst als atmosphärische Ankunftssituationen greifbar. Gleichzeitig sollte nicht unterschätzt werden, dass diese Artworks im Sinne von Paratexten (siehe Kapitel C/I/1) dennoch auch von Spieler:innen rezipiert und so spezifische Erwartungen an die Atmosphären des Spiels geweckt werden können. Einige der Artworks, die sich auch im Artwork-Band wiederfinden, sind beispielsweise auf der deutschen Fanseite assassinscreed.de abrufbar.[452] In einem Kommentar auf dem ausgewerteten Subreddit hält User:in »touloir« fest: »I honestly think SYNDICATE is the closest they've ever been to the concept art« (U194b).

Doch zur Bedeutung der Artworks und deren Verbindung zu den zu schaffenden Vergangenheitsatmosphären im Kontext von SYNDICATE lässt sich noch mehr sagen. So stellt Davies im Kontext dieser spezifischen Zeichnung etwas vor, das er als »Color Script system« bezeichnet und das von Art Director Thierry Dansereau im Entwicklungsprozess eingeführt wurde (E28b). Interessanterweise spricht Davies explizit davon, dass »[a]tmosphere is conveyed at the concept stage by a Color Script system« (E28b), d. h. er verwendet bei der Beschreibung

452 Vgl. Assassinscreed.de o. D.

des Artworks »mood« und »atmosphere« synonym. Dansereau selbst hält zu seinem Farbskriptsystem fest:

> »The Color Script is an overview where you get to see the entire mood of the game at a glance. The goal is to make sure we're contrasting the color and mood to enhance the emotion of each squence and mission.« (E29b)

Zwei Dinge sind an dieser Aussage auffällig: Erstens wird auch hier wieder von ›mood‹ gesprochen, was erneut nahelegt, dass dieser Begriff im Entwicklungsprozess geläufiger war, allerdings gleichbedeutend zu sein scheint mit dem, was ich unter Atmosphäre verstehe. Zweitens taucht hier bereits die Idee einer Kontrastierung von »color and mood« auf, die schon bei ANNO 1800 als zentrales Merkmal der Atmosphärenproduktion herausgearbeitet wurde. Deutlich wird in jedem Fall, dass es in dieser Konzeptkunstphase nicht um Details, sondern um die Etablierung und Festsetzung eines Gesamteindrucks geht, der sich mit dem Atmosphärenbegriff fassen lässt.

Auch Marc-Alexis Côté, der für sich den Atmosphärenbegriff zu bestimmen und mit den von ihm verwendeten Begriffen in Einklang zu bringen sucht, kehrt die Ganzheitlichkeit des Atmosphärischen als Summe spezifisch zu bestimmender Erzeugender heraus. Als besonders interessant erweisen sich die konkreten Formulierungen, die er in diesem Zusammenhang wählt. Er spricht davon, dass das »what you define as the atmosphere« für ihn bzw. für ihn und das Entwicklungsteam zu verstehen ist als »capture the essence«.[453] Was hier mitschwingt, ist die Intention, einen vergangenen Zeit-Raum als ganzheitlichen Wahrnehmungseindruck fassen zu können; das, was die Londoner Gesellschaft 1886 ausgemacht hat, zu kondensieren und in der Virtualität des Spiels wiederauferstehen zu lassen. Diese Idee, dass es eine solche Essenz oder Atmosphäre gibt, die zu fassen und zu reproduzieren ist, greift er später erneut auf, wenn er schreibt, dass »I believe capturing the atmosphere of a time and place and reproducing it is an essential part of our process and the mission we have given ourselves.«[454] Auch hier lässt sich eine Verbindungslinie zu ANNO 1800 ziehen. Wo Matt Cook noch davon sprach, dass »The degree of atmosphere as perceived externally is at least in part a measure of our success as a department«,[455] spricht Côté von einem »essential part of our process« und von einer »mission we have given ourselves«. Es zeigt sich damit erneut, dass das bisher kaum beforschte Phänomen der Atmosphären in der Entwicklungsrealität von absolut entscheidender Bedeutung ist, dass Atmosphärenproduktion für den Entwicklungspro-

---

453 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.

454 Ebd.

455 Interview mit Matt Cook, Anhang F/II/1.

zess essenziell ist und die Intentionalität, die dieser Produktion zugrunde liegt, nicht unterschätzt werden sollte.

3.1.2 Recherche und Welttextur

Um nun diese Atmosphäre fassen und reproduzieren zu können, verwendete Ubisoft einige Zeit und Aufwand darauf, um – ganz in Serientradition – Nachforschungen in Kooperation mit Expert:innen anzustrengen. Was im Rahmen dieses Prozesses als Informationen zutage gefördert wird, landete laut Côté in einer »central information repository«, die als »WTF (World Texture Facility)« bezeichnet wird.[456] Auch hier schlägt er den Bogen zum Atmosphärenbegriff: »What you call ›atmosphere‹ closely resembles what we call ›the texture‹.«[457] Zum Begriffsreigen gesellt sich neben ›mood‹, ›essence‹ und Atmosphäre damit nun auch noch ›the texture‹, die ich allerdings alle als gleichbedeutende Versuche verstehen würde, das von mir schon oft vorgebrachte *Etwas* der leiblichen Wahrnehmung in Worte zu fassen. Um nun also eine Vergangenheitsatmosphäre für SYNDICATE herzustellen, bzw. die Voraussetzungen zu schaffen, damit sie im Kontakt der Spieler:innen mit der Spielwelt entstehen kann, galt es laut Côté, grundlegende Fragen nach den »philosophical currents of the time«, nach den »political tensions of the era«, nach der »predominant architecture of the time«, nach »ecological concerns« und nach »different cultures making up the population of the place and time« zu klären.[458] Wie diese Elemente atmosphärisch wirkmächtig werden, wird sich in weiteren Verlauf dieser Analyse zeigen.

Den Entwickler:innen geht es hierbei allerdings nicht – um das noch einmal zu betonen – ausschließlich darum, Faktenwissen anzuhäufen, das seine Repräsentation im Spiel finden muss. Im Gegenteil lassen sich aus den Aussagen der Entwickler:innen und Expert:innen zwei disparate Strömungen im Rechercheprozess identifizieren, die nahelegen, dass die Bestimmung der umzusetzenden atmosphärischen Gehalte dem weiteren Rechercheprozess im Austausch mit Wissenschaftler:innen sogar übergeordnet wurde. In einem Interview mit der Historikerin Judith Flanders, die als »Authenticity Consultant«[459] in den Credits des Spiels geführt wird,[460] betont sie, dass das »[o]verall picture was set by the time I came on board« und dass »[t]hey had most of the big visuals« (E147b). Es liegt nahe, unter diesen »big visuals« die zahlreichen Artworks, die »mood shots«, grundlegend die atmosphärische Ausrichtung des Spiels zu verstehen, die also

---

456 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.
457 Ebd.
458 Ebd.
459 Vgl. Schwarz 2020b, S. 128.
460 Vgl. Bregger o. D.

schon bestimmt war, als sie als Expertin an Bord kam. Sie mutmaßt im weiteren Verlauf des Interviews, dass Ubisoft spezifisch auf sie zugekommen sei – »there are after all many wonderful Victorian historians« (E147b) –, weil sie besonders an den Details des viktorianischen Alltagslebens interessiert sei: »[W]hat did it look like, what did it sound like, what did it smell like.« (E147b) Sie ergänzt: »You know many historians are interested in the government or the laws or wars or famine. I'm interested in how did they rid of sewage because I think those are the things that matter to us on a everyday level.« (E147b) Flanders' Aussagen sind dahingehend von besonderer Relevanz, weil sie unterstreichen, dass Ubisoft mit der Einbindung zumindest dieser Expertin ein ganz bestimmtes Ziel verfolgt hat. Es scheint ihnen darum gegangen zu sein, den zuvor bereits grob festgezurrten atmosphärischen Eindruck, den sie hervorrufen wollten, mit Details zu grundieren. Anders formuliert: Das Ziel scheint gewesen zu sein, wissenschaftlich fundierte Erzeugende zu versammeln, mit denen die intendierte Vergangenheitsatmosphäre konkret umzusetzen ist. Flanders liefert hierzu Beispiele:

> »I spent a lot of time describing for instance what shopfronts would have looked like or how many women they should see on the streets or various visual elements for instance those signs that they have that say stockbroker or bankers or whatever.« (E147b)

Der Umsetzung des Alltagslebens des viktorianischen Londons scheint eine besondere Bedeutung beigemessen worden zu sein, was von einer Aussage Ceri Youngs, Scriptwriterin für Syndicate, noch einmal besonders unterstrichen wird. In einem Podcast-Interview erläutert sie: »When I came on to Syndicate, one of the first things was we had a book about Victorian life by a woman Liza Picard.« (E61b) Gemeint sein dürfte hier der Band »Victorian London: The Life of a City 1840–1870«,[461] der sich, ähnlich wie Judith Flanders' »The Victorian City: Everyday Life in Dickens' London«,[462] als alltagsgeschichtliche Annäherung an das Londoner Leben zu dieser Zeit versteht. »Every writer had a copy of this book and we all read it«, ergänzt Ceri Young zur Monografie von Liza Picard (E61b). Auch Lee Jacksons »Dirty Old London: The Victorian Fight Against Filth«[463] sowie sein »The Dictionary of Victorian London«[464] fungierten laut Literaturwissenschaftlerin Francesca Orestano als Referenz im Entwicklungsprozess.[465] Trotz der eigentlich übermenschlichen Fähigkeiten der spielbaren Assassinen und dem keineswegs alltäglichen Kampf gegen die jahr-

461 Picard 2015.
462 Flanders 2013.
463 Jackson 2014.
464 Jackson o. D.
465 Vgl. Orestano 2019, S. 211.

hundertalte Templerorganisation zeigt sich hier also eine klare Betonung des Alltäglichen im Rechercheprozess für das Spiel.

Diese Betonung scheint sich in der anderen Strömung des Rechercheprozesses herauskristallisiert zu haben. Es ließe sich hier von einer Art ›Hands-On‹-Zugang sprechen, den die Entwickler:innen verfolgt haben, um den atmosphärischen Zuschnitt des Spiels zu bestimmen. Game Director Scott Philipps spricht in einem Interview von »trying to immerse ourselve« und von »visiting London and then thinking about how could we best deliver that atmosphere of that exciting time.« (E141b) Jean-Vincent Roy, für SYNDICATE tätig als »Resident Historian«[466] und als Product Coordinator, führt hierzu aus, dass »[o]ur Art Director went to London, our World Director went to London, as well as serveral other members of the team.« (E12b) Und er ergänzt:

> »We wanted to get a feel for the city. […] How streets roll and unwind, how natural light affects ambience through the day, how the River Thames acts as an artery, pulsing through the city, and how it feels to walk the streets, only to find yourself unknowingly face to face with such famous landmarks.« (E16b)

Es lässt sich dahingehend sagen, dass das Team in der Konzeptphase und mit dem Ziel, die Essenz, die Textur, die Atmosphäre der Stadt einzufangen, selbst so etwas wie aisthetische Feldforschung in London betrieben hat, vergleichbar mit der Art und Weise, wie ich mich dem virtuellen London annähere. Roy spricht konkret von »walking with guides across London taking thousands of pictures« (E16b) und »World Design Director« Jonathan Dumont betont entsprechend, dass es sich das Team als Ziel gesetzt hatte, »a good sightseeing world« (E66b) zu erschaffen. Hinzu kommt, dass das Entwicklungsteam für SYNDICATE auch weit über die eigens angefertigten Fotos hinaus auf große Mengen an Bildmaterial zurückgreifen konnte, um ein (atmosphärisches) Konzept der Stadt zu entwickeln. Roy spricht von »archives full of documents and imagery«, in die das Team eingetaucht sei (E39b). Côté betont, dass »[i]t was the first time an Assassin's Creed game could be influenced by actual pictures of the era« und räumt sogar ein, dass »I remember being very intimated by this as we thought that for the first time, people could actually make 1–1 comparisons.«[467] Selbst frühes Videomaterial aus den 1880er Jahren wurde herangezogen, um

466 Es fällt auf, dass der sonst in der Außenkommunikation so präsente Maxime Durand, ebenfalls als Historiker bei Ubisoft aktiv, nicht oder nur unwesentlich an Syndicate beteiligt gewesen zu sein scheint. Auf seinem LinkedIn-Profil führt er Syndicate nicht als Spiel auf, an dem er mitgearbeitet hat. Vermutlich war er nach der Veröffentlichung von UNITY bereits in die Konzeptualisierung der Neuausrichtung der Serie in Form von ORIGINS involviert.

467 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.

einen Eindruck vom Straßenverkehr aus dieser Zeit zu bekommen, wie Côté an anderer Stelle erläutert (E155b). Francesca Orestano berichtet in einem Aufsatz zur Darstellung Charles Dickens' in SYNDICATE (hierzu mehr in Kapitel D/II/3.4.3) von einer »Milan Masterclass«, bei der Roy zugegen war.[468] Dort habe er ausgeführt, dass unter anderem annähernd 40 historische Karten Londons von 1830 bis 1870 Verwendung fanden, sowie Illustrationen von Gustave Doré (»London: A Pilgrimage«)[469] und Bildmaterial aus Henry Mayhews »London Labour and The London Poor«.[470]

Insgesamt lässt sich so ein Recherche- und Entwicklungsprozess nachzeichnen, bei dem die intendierte Vergangenheitsatmosphäre – wenn auch nicht explizit so benannt – eine zentrale Rolle gespielt hat, bei dem vor Ort und anhand historischen Quellenmaterials gesammelte atmosphärische Eindrücke zu Konzeptkunst verdichtet wurden, deren konkrete Umsetzung in der virtuellen Welt dann mittels Details geleistet werden konnte, die von Expert:innen – auch und besonders mit alltagsgeschichtlichem Bezug – zugeliefert wurden. Im Rahmen dieses Prozesses, bei dem ein stimmiger atmosphärischer Eindruck an erster Stelle stand und die konkreten, geschichtswissenschaftlich verbrieften Details ›nur‹ an zweiter, entstand ein Konglomerat des gegenwärtigen und vergangenen Londons. Im Dienste eines Gelingens der Vergangenheitsatmosphäre im Spiel scheint es für Ubisoft geradezu notwendig gewesen zu sein, das realweltliche, gegenwärtige London stets mitzudenken bzw. sogar als Ausgangspunkt zu nehmen, wie sich auch an weiteren Spieler:innenaussagen verdeutlichen lässt.

3.2 Einführung II: Erwartungen und das gegenwärtige London

3.2.1 Lob für London

SYNDICATES London kann, wie ASSASSIN'S CREED UNITYS Paris, als »*urban open world structure*«[471] bezeichnet werden.[472] Die neueren Teile ab ORIGINS bieten mittlerweile »*rurban open world structures*«[473] an, d. h. die dichten Stadtlandschaf-

468 Vgl. Orestano 2019, S. 211.

469 O. A. 2015.

470 Siehe z. B. eine Sammlung in Mayhew 2008.

471 Bonner 2021b, 71; Hv. i. O.

472 Außerdem gibt es eine technologische Verbindung zwischen UNITY und SYNDICATE. UNITY nutzte erstmals eine neuere Version der Grafik-Engine »AnvilNext«, die Ubisoft selbst und vor allem für die ASSASSIN'S-CREED-Spiele entwickelt hatte. »AnvilNext 2.0«, wie diese Version genannt wird, fand dann auch in SYNDICATE Einsatz, um die Umsetzung Londons im Spiel zu ermöglichen. (Vgl. Gründken 2015; VanDervoort 2015).

473 Bonner 2021b, 72; Hv. i. O.

ten sind in den neueren Teilen weitläufigen Hybridlandschaften gewichen, die vermeintliche Wildnisgebiete und Stadtgebiete im fließenden Wechsel zeigen.[474] Syndicate ist damit der letzte Teil der Assassin's-Creed-Reihe, der eine kondensierte Stadtlandschaft anbot, was für die Art und Weise, wie Vergangenheitsatmosphären in diesem Spiel realisiert werden, von entscheidender Bedeutung ist.

Trotz der komplizierten Situation, in der sich Syndicate bei Ankündigung und Veröffentlichung im Spannungsfeld von »franchise fatigue« und Neuanfang befand (siehe Kapitel D/II/2.2), wäre es zu kurz gegriffen, das Spiel als Misserfolg abzutun. Im Schnitt wurde Syndicate von der Fachpresse zwar etwas besser als Unity (Metascore 70, PC-Version), aber dennoch recht verhalten aufgenommen (Metascore 74, PC-Version).[475] Vergleichbar positiv wurden allerdings die Darstellungen der beiden Städte Paris bzw. London hervorgehoben. So attestiert Journalist Sebastian Stange für GameStar, dass Syndicate »als eine Verfeinerung und Verbesserung dessen, was Unity letztes Jahr präsentierte [erscheint]«,[476] während Dimitry Halley im Testbericht für dasselbe Magazin das »lebendige, optisch beeindruckende London« lobt.[477] Für gameinformer thematisiert Joe Juba die Darstellung Londons im Spiel und legt nahe, dass »[t]he Victorian-era setting is among the series' most mesmerizing and evocative«.[478] Im sonst sehr kritischen Review von Sam White für The Guardian räumt er dennoch ein, dass »Syndicate's romanticised rendition of 1860s London is certainly impressive« und dass »Ubisoft Quebec should be commended for its world building«.[479] Louise Blain nimmt eine ähnliche Gewichtung vor, wenn sie – trotz vorgebrachter Kritik an der altbekannten Spielmechanik – betont, dass »Syndicate's scale and sense of London being a living city really does compensate for the rough edges«.[480] Tom Phillips spricht für Eurogamer.net von einem »beautiful London playground«,[481] Alexa Ray Corriea attestiert für gamespot, dass »London feels alive«,[482] und Adam Smith bezeichnet für RockPaperShotgun das virtuelle London als »one of my favourite open world environments«.[483] Es ließen sich noch mehr solcher positiven Stimmen – auch in sonst insgesamt kritischen Reviews – finden, die London als virtuellen Ort loben. Diejenigen,

474 Vgl. Ebd. In Assassin's Creed Origins können Spieler:innen beispielsweise eine kondensierte Darstellung ganz Ägyptens zur Zeit Kleopatras der VII. bereisen und dabei unter anderem die Städte Theben oder Alexandria besuchen.

475 Zum Vergleich: Origins Metascore 84, PC-Version.

476 Stange 2015.

477 Halley 2020.

478 Juba 2015.

479 White 2015.

480 Blain 2015.

481 Phillips 2015.

482 Corriea 2015.

483 Smith 2015.

die London im Vergleich zu Unitys Paris als »leergefegt«[484] bezeichnen, bilden die Ausnahme.

Auch in Rückblicken der letzten Jahre auf die Assassin's Creed-Reihe, z. B. in Formen von Rankings und Listen der einzelnen Teile, verfestigt sich der Eindruck, dass in der Rezeption des Spiels das virtuelle London eine entscheidende Rolle zu spielen scheint. Ganz im Einklang mit den bisher vorgebrachten Überlegungen zur besonderen Position von Syndicate in der Entwicklung der Reihe, nennt auch Journalistin Elena Schulz in einem solchen Rückblick für GameStar das Spiel eine »Übergangslösung« und erkennt, dass das Spiel »etwas hinter innovativeren Serienteilen [verschwindet].«[485] Dennoch wird auch hier wieder London als Setting hervorgehoben, wenn Schulz schreibt, dass »London nur so vor Leben und beeindruckender Details [strotzt]«.[486] Auch Joe Juba hebt in einem Rückblick für gameinformer auf die lange Serientradition ab, die Produktion und Rezeption von Syndicate beeinflusste, wenn er betont dass »[a] series can acquire a lot of baggage over multiple installments«.[487] Allerdings kommt er insgesamt zu einem positiven Fazit und bezeichnet Syndicate als »an almost perfect representation of the ›classic style‹ Assassin's Creed experience«,[488] d. h. als den zu Beginn dieses Analysekapitels beschriebenen Mix aus Parkour und Action in architektonisch aufwendigen Stadtlandschaften, der ab Origins in eine andere Richtung (weiter-)entwickelt wurde. Und natürlich lobt auch Juba hier erneut das »compelling Victorian setting«.[489]

Weitet man den Blick über die Fachpresse hinaus auf Nutzer:innenkommentare und -reviews aus, so zeigt sich ein ähnliches Bild. In Kommentaren auf dem sozialen Netzwerk Reddit (siehe Kapitel C/II/3) berichten Nutzer:innen rückblickend ähnlich positiv über London als Setting des Spiels. User:in »redhjom« spricht von einer »top AC map« (U39b), »Alkanphel66« bezeichnet das virtuelle London als ihr »fav setting out of all the games« (U181b). Andere User:innen wie »chuckfinley27« sehen das Paris von Unity im direkten Vergleich leicht vorne, betonen aber, dass »London is still awesome though« (U42b). Reviews zum Spiel auf der Vertriebsplattform Steam bleiben dieser Linie treu: User:in »R3TR0« betrachtet Syndicate ebenfalls als ein Spiel, das unter der Übersättigung der Spieler:innen mit Assassin's Creed-Spielen litt und das daher »had the misfortune of coming out during a time where people started to realize that Assassin's Creed games have overstayed their welcome« (U215b). Gleichzeitig betont sie, dass »London is freaking AMAZING« (U215b) und stimmt damit in

484 Oertel 2015.
485 Halley/Schulz 2021.
486 Ebd.
487 Juba 2021.
488 Ebd.
489 Ebd.

den Tenor anderer Reviewer:innen ein, die z. B. London als »simply gorgeous« (U214b) und »visually appealing, beautifully crafted« (U214b) oder als »beautiful, immersive, vivid« (U218b) bezeichnen. Andere sprechen davon, dass diese »open world [is] a must see« (U228b) oder dass sie die »atmosphere of Industrial London« (U231b) genießen.

Es ist damit festzuhalten, dass sich eine deutliche Betonung des virtuellen Londons in der Mehrheit der von mir gesichteten Presse- und User:innenreviews sowie in User:innenkommentaren nachweisen lässt und dass das Spiel – vor allem auch im Rückblick – vor allem über sein Setting definiert wird bzw. in Erinnerung geblieben ist. Anschließend an die im Forschungsüberblick ausgebreitete Unterscheidung zwischen den zwei Merkmalen »Aktion, Interaktion und Bewegung«[490] und »Begehung historischer Landschaften oder: virtueller Geschichtstourismus«[491] lässt sich unterstreichen, dass Syndicate, obwohl »Aktion, Interaktion und Bewegung« im Kontext einer Übersättigung, einer »franchise fatigue« schon erheblich an Reiz verloren hatten, dennoch als Gegenstand, der einen »virtuellen Geschichtstourismus« im London des Jahres 1886 ermöglicht, positiv wahrgenommen wurde und wird. Mehr noch als die anderen Teile der Reihe scheint Syndicate im Lichte des virtuellen London, das im Spiel angeboten wird, verhandelt zu werden, weil andere Aspekte der Assassin's Creed-Spiele an Schlagkraft eingebüßt hatten. Diskussionen über Syndicate waren und sind damit vor allem auch Diskussionen über Umsetzung und Wahrnehmung eines virtuellen Londons.

3.2.2 Vergangenheit und Gegenwart verschmelzen

In seinem 2018 erschienen Aufsatz zum Authentizitätbegriff hält James Sweeting fest, dass »[t]he London that is depicted in Syndicate no longer exists« und dass »the city today is vastly different.«[492] Hier ist ihm gewiss zuzustimmen. Auffällig ist allerdings die Schlussfolgerung, die er aus diesen vermeintlich naheliegenden Aussagen zieht: Er behauptet, dass gerade diejenigen, die sich in und mit London auskennen, »those who know where to look«,[493] enttäuscht sein würden vom virtuellen London Syndicates, weil es sich nicht um eine »to-scale recreation« handelt.[494] Diese Behauptung steht im Gegensatz zu den Aussagen, die ich im Rahmen meiner Rezeptionsanalyse zutage fördern konnte. Sweeting unterschätzt hier die Bedeutung des atmosphärischen Gesamteindrucks und überbetont die Bedeutung von Details.

490 Schwarz 2019, S. 51.
491 Ebd., S. 52.
492 Sweeting 2018, S. 72.
493 Ebd.
494 Ebd.

In Summe lässt sich – wie gerade gezeigt – von einer auffallend positiven Einschätzung der Spieler:innen zum virtuellen London sprechen. Diese Eindruck lässt sich noch vertiefen. Schon nach der Ankündigung des Spiels lassen sich Aussagen von Personen identifizieren, die in oder um London herum leben und ihre Vorfreude auf das Spiel kundtun: »I'm super pumped for a game set in the city I love« (U93b), »I know I'm going to find where my favourite tobacco shop stands today« (U110), »As a fellow Londoner I'm very excited for this game« (U113). Es ist dahingehend von spezifischen Erwartungen an das Vergangenheitserleben des Spiels auszugehen, die sich aus gegenwärtigen Erfahrungen mit der Stadt speisen.

Nach Erscheinen des Spiels unterstreichen weitere Aussagen diese Vermutung: User:in »themanfromargentina« berichtet, dass sie im Spiel zielgerichtet vom Trafalgar Square bis zum Piccadilly Circus schlendern konnte, indem sie sich an ihre letzte London-Reise erinnerte und bezeichnet das als »one of those awesome gaming moments« (U142b). Auch »spin182« denkt an ihre letzte London-Reise zurück und attestiert: »it has done it justice«. Ganz konkret spricht sie sogar davon, dass »they have nailed the atmosphere completely« (U14b). Auch »signofthenine« nutzt diesen Begriff und betont, dass sie »loved the atmosphere of SYNDICATE« (U156b). »Abelzorus-Prime«, nach eigener Aussage in London wohnhaft zu diesem Zeitpunkt, »love[s] their recreation«, berichtet aber auch davon, dass »[i]t felt so weird playing especially because I go past Victoria Station every week day« (U143b). Gegenwartserleben und Vergangenheitserleben treffen hier unvermittelt aufeinander. »ColinHalfhand«, ein weiterer ›Londoner‹, spricht davon, dass »Ubisoft have far surpassed my expectations« und dass »[i]t almost feels like time travelling« (U141b). »quinn_drummer« stimmt zu: »It's awesome getting to explore my city as it was 150 years ago, and being able to navigate my way around fairly easily just be having spent so much time in the city« (U146b). Die Idee einer Zeitreise findet sich auch bei »danndeacon«, die nahelegt, dass »[i]t feels like I've gone into a time capsule back 100 years« (U178b). Solche und ähnliche Aussagen, wie die hier geschilderten, ließen sich noch weiter aufzählen, doch die Stoßrichtung der Kommentare sollte bereits deutlich geworden sein. Die Behauptung von Sweeting, ›Londoner‹ würden von der virtuellen Darstellung der Stadt enttäuscht werden, lässt sich zumindest auf Basis der sicherlich überschaubaren Stichprobe dieser Arbeit nicht belegen. Im Gegenteil finden sich primär lobende Stimmen, die sich vor allem am Gesamteindruck, manchmal gar explizit an der Atmosphäre der Stadt abarbeiten und auf die Vorstellung einer Zeitreise rekurrieren.

Gleichzeitig legt die deutliche Verbindung des virtuellen London zu einem real-existierenden Ort explizit eine touristische Haltung der Spieler:innen nahe. So positionierte Bobby Schweizer jüngst Tourismus als »secondary practice« im

Verhältnis zu Digitalen Spielen.[495] Ihm zufolge ist gerade entscheidend, dass »the videogame city imaginary establishes expectations and produces anticipation about a mediated space«.[496] Im Gegensatz also zur Position Sweetings sieht Schweizer die Erwartungen an das virtuelle London, die auf Erfahrungen mit dem realweltlichen London basieren, nicht als mögliche Ursache für Enttäuschungen, sondern vielmehr als Voraussetzungen für eine touristische Haltung zum Spiel.[497] Für Schweizer ist gerade entscheidend, dass »the game's world needs to be framed for the player as pre-existing« und dass Spieler:innen daraus schließen, dass »there is something worth touring«.[498]

Ähnlich allerdings wie »Abelzorus-Prime«, für die es sich etwas sonderbar anfühlte, an der virtuellen Victoria Station vorbeizulaufen, die sie aus dem Alltag so gut kennt, betont auch »BlueFootedTpeack«, dass es für sie sonderbar war, »how everything is slightly closer together than irl« (U183b). Interessanterweise spricht sie hier von einem »bleeding effect thing where i have two different versions of the city to remember« (U184b). Auch Kunsthistoriker Douglas N. Dow merkte schon 2013 mit Blick auf das virtuelle Florenz von Assassin's Creed II an, dass »the game environment (the simulation) alters the player's experience of Florence's built environment (the real).«[499] Wie also die virtuelle Welt die Wahrnehmung der realen Welt beeinflussen kann – wie es Dow beschreibt –, kann gewiss auch die reale Welt die Wahrnehmung der virtuellen Welt beeinflussen.[500] Auch Jones und Osborne heben darauf ab, wenn sie anmerken, dass »those with an intimate knowledge of London could be jarred out of the sense that they were exploring the historic city by their awareness of the compromises being made in creating the game space«.[501] Angeschlossen an den Atmosphären-

495 Schweizer 2020, S. 153.

496 Ebd.

497 Worauf ich an dieser Stelle nicht weiter eingehe, weil ich mich damit von meinem konkreten Untersuchungsgegenstand entfernen würde, ist etwas, das sich nach Ismail Shaheer als »video games-induced tourism« bezeichnen ließe (2021, S. 4). Das Verhältnis zwischen realweltlichen und virtuellen Orten, die in einem touristischen Modus erlebt werden, lässt sich also nicht nur in eine Richtung denken, d. h. von den realweltlichen zu den virtuellen Orten, sondern auch genau gegensätzlich. Der Besuch des virtuellen London würde dann Spieler:innen dazu anregen, London auch realweltlich aufzusuchen. Shaheer hält dementsprechend fest: »[V]ideo games-induced tourism encourages the preservation, conservation, and restoration of heritage attraction by influencing the destination supply-side and demand-side« (ebd.).

498 Schweizer 2020, S. 154.

499 Dow 2013, S. 223–224.

500 Umgekehrt und analog zu Dow ist dann auch davon auszugehen, dass die Wahrnehmung des realen London vorgeprägt wird durch Erfahrungen, die mit dem virtuellen London Syndicates gemacht werden.

501 Jones/Osborne 2018, S. 200.

begriff ist hier dahingehend von atmosphärischen Störungen zu sprechen, die für diejenigen, die sich mit dem realweltlichen London auskennen, die Entstehung einer eindringlichen Vergangenheitsatmosphäre behindern könnten. Diese Störungen zu vermeiden, scheint Ubisoft auf Basis der hier vorgestellten Aussagen weitestgehend gelungen zu sein. Creative Director Marc-Alexis Côté betont dabei auch dezidiert, dass »[i]t's important for the team that people from London feel proud of the game that we are building« (E143b). Obwohl also Kompromisse – bzw. »liberties« (E143b), wie Côté sie nennt – gemacht wurden vor allem in Bezug auf die Größenverhältnisse in der Stadt, war es für das Team von Bedeutung, »to keep the authenticity of the experience« (E143b).

3.2.3 Populärkulturelle Bezüge

Darüber hinaus sollte allerdings nicht unterschlagen werden, dass die Erwartungen der Spieler:innen neben dem gegenwärtigen, realen Ort London offensichtlich auch andere populärkulturelle Bearbeitungen Londons einschließen. Erwähnung in den Aussagen der Spieler:innen finden hier beispielsweise die Serien Ripper Street[502] (U7b), Peaky Blinders[503] (U95b, U170b, U230b), Penny Dreadful[504] (U182b) und The Crown[505] (U182b) sowie der Film Gangs of New York[506] (U78b, U88b) oder die Spiele Vampyr[507] (U182b), The Order: 1886 (U199b) oder Dishonored (U193b).[508] Am häufigsten genannt werden allerdings die Sherlock-Holmes-Verfilmungen[509] von Guy Ritchie (U35b, U80b, U95b, U163b). Explizit wird beispielsweise der Faustkampf erwähnt, der prominent im Debüt-Trailer von Syndicate gezeigt wird (Abb. 52) und laut User:in »HowieGaming« Assoziationen zu den Sherlock-Holmes-Filmen von Guy Ritchie weckt (U80b).

Im direkten Vergleich mit der entsprechenden Szene in Sherlock Holmes[510] sind die Gemeinsamkeiten dann tatsächlich kaum noch zu übersehen (Abb. 53).

502 Richard Warlow/Tiger Aspect Productions u. a. 2012–2016.

503 Steven Knight u. a./BBC Studios seit 2013.

504 John Logan u. a./Desert Wolf Productions u. a. 2014–2016.

505 Peter Morgan/Left Bank Pictures u. a. seit 2016.

506 Martin Scorsese/Touchstone Pictures u. a. 2002.

507 Dontnod Entertainment/Focus Home Interactive 2018.

508 Auffällig ist, dass sich in dieser Aufzählung zwar Serien und Spiele finden, die tatsächlich im späten 19. Jahrhundert angesiedelt sind, gleichsam aber auch solche – wie Peaky Blinders (kurz nach dem 1. Weltkrieg) oder Vampyr (ebenfalls kurz nach dem 1. Weltkrieg) –, die eigentlich chronologisch anders zu verorten wären. Dies unterstreicht erneut, dass atmosphärisches Erleben und spezifisch die Erwartungen an ein solches Erleben durch komplexe und oft auch diffuse sowie ahistorische Bezüge beeinflusst werden.

509 Guy Ritchie/Silver Pictures u. a. 2009–2011.

510 Guy Ritchie/Silver Pictures u. a. 2009.



Abbildung 52: Still aus dem Debüt-Trailer von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE (Quelle: Ubisoft North America 2015, 1:09)



Abbildung 53: Still aus SHERLOCK HOLMES (2009) (Quelle: Movieclips 2017, 0:54)

Die Betonung des Martialischen des oberkörperfreien, schweißgebadeten Faustkampfes im hölzernen Ring und unter dem Grölen der Menschenmassen ringsum, zieht sich von Sherlock Holmes bis in die Welt von SYNDICATE.

Explizit von mir gefragt nach »popular imagery«, die die Entwicklung von SYNDICATE beeinflusst habe, bleibt Côté recht vage, spricht von »different sources« und von »more contemporary analysis of the era« und nennt explizit nur »the Penny Dreadful« (die literarische Gattung, nicht die Serie) und »the writing of Dickens and Marx«.[511] Die populärkulturellen Bezüge bleiben insge-

511 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.

samt recht intransparent, auch in den Stimmen der anderen Entwickler:innen, was wohl nicht zuletzt mit der bewussten Betonung des Historischen und der Rekonstruktion vergangener Wirklichkeit zu erklären ist, die in der öffentlichen Kommunikation zum Spiel vorherrscht. Auf dieser liegt gewiss auch im weiteren Verlauf dieser Analyse der Fokus. Festzuhalten ist nichtsdestotrotz, dass das, was nun in der ästhetischen Arbeit der Entwickler:innen als »essence« und »texture« bzw. – auf einen Nenner gebracht – als Vergangenheitsatmosphäre identifiziert wurde, ein Konglomerat darstellt, das sich aus Erfahrungen und Erwartungen speist, die sowohl in Vergangenheit und Gegenwart wie auch in anderen populärkulturellen Bearbeitungen verankert sind.

Mehrheitlich, so lässt sich aus den Aussagen der Spieler:innen herausfiltern, scheint es Ubisoft gelungen zu sein, diesen Erwartungen gerecht zu werden, also eine eindringliche, massenkompatible Vergangenheitsatmosphäre zu schaffen. Sowohl die Entwickler:innen wie auch die Spieler:innen nutzen auffällig oft den Atmosphärenbegriff oder mit diesem verwandte Begriffe, um ihren Arbeitsprozess, sowie ihre Erwartungen und Erfahrungen zu kommunizieren. Diskussionen über Details, die positiv wie negativ auffallen, werden stets in eine Bewertung des Gesamteindrucks eingebettet bzw. werden als einem »feel for the city« (E16b) dienend positioniert. Es lässt sich dahingehend festhalten, dass schon jetzt von einem dominanten Atmosphärendiskurs im Kontext von SYNDICATE gesprochen werden kann, der klar um das virtuelle London kreist. Anders als bei ANNO 1800, bei dem die atmosphärische Bezugsgröße vor allem das reihenspezifische, recht diffuse ›Anno-Gefühl‹ ist, liegt hier eine komplexere Struktur vor, da der reale Ort London bereits atmosphärische Gehalte vorgibt, die von den Entwickler:innen aufgegriffen und von den Spieler:innen erwartet werden. In diesem Sinne bleibt die atmosphärische Signatur des gegenwärtigen London auch im virtuellen London erhalten, das wiederum ein mehrheitlich als überzeugend empfundenes Vergangenheitserleben anbietet. Es ist nun zu klären, wie die vorgestellten Bezugspunkte im Spannungsfeld von Gegenwart und Vergangenheit konkret als Atmosphären Umsetzung finden, d. h. konkrete Techniken der Produktion von Atmosphären sollen nun in den nächsten Unterkapiteln im Vordergrund stehen.

3.3 Die geschichteten Atmosphären der Boroughs

3.3.1 Kontrastierung als Prinzip

Analog zu ANNO 1800 kristallisiert sich auch bei der Bearbeitung des Gegenstands SYNDICATE heraus, dass die Entwickler:innen auf eine Kontrastierung atmosphärischer Gehalte setzen, um erstens die Wahrnehmung der spezifischen Atmosphären in Abgrenzung zueinander zu forcieren und zweitens über den Kontrast

spezifischer, räumlich verortbarer Atmosphären zweiten und dritten Grades zur Entstehung von übergeordneten Atmosphären ersten Grades beizutragen. Obwohl in dieser grundlegenden Ausrichtung mit ANNO 1800 vergleichbar, zeigen sich doch in den konkret eingesetzten Techniken der Atmosphärenproduktion bei SYNDICATE andere Schwerpunkte, die im Folgenden herausgearbeitet werden.

Zuerst einmal sei gesagt, dass die Idee eines Kontrasts von Atmosphären dominant in den Aussagen der Entwickler:innen wiederzufinden ist. In seinem Vorwort zum Artwork-Buch nennt Art Director Thierry Dansereau das London des 19. Jahrhunderts eine »city of extreme contrasts and contradictions«, vergleicht »opulence and pomp« des Buckingham Palace mit der »degredation and poverty«, für die seiner Einschätzung nach die »smoke-spewing factories« stehen (E2b). Er bewertet diesen Kontrast allerdings nicht negativ, sondern spricht im Gegenteil von einem »ideal game setting«, weil hier »opportunities of artistic contrasts« (E2b) offenstehen würden. An anderer Stelle im Band wiederholt er den Begriff »artistic contrast« dann noch einmal (E36b). Auch Jonathan Dumont, World Design Director, spricht in einer Podcast-Folge davon, dass »1868 London had such a level of contrast« (E65b) und legt damit noch einmal nahe, dass gerade dieses Setting für das Spiel gewählt wurde, weil sich hier Möglichkeiten einer (atmosphärischen) Kontrastierung auftun. Schlussendlich führt Dansereau den Aspekt »Contrast« sogar als einen der »three pillars that drove the art direction« aus – neben »Evolution« und »Movement«: »Each word has to find a resonance in everything we produce«, hält er fest, wobei »Contrast« gar von ihm als erstes genannt wird (E2b). Game Director Scott Philipps räumt schlussendlich jeden Zweifel daran aus, dass die Idee einer atmosphärischen Kontrastierung der Stadtteile einen zentralen Baustein der Entwicklung des Spiels bildete:

> »It's a very very intersting City. It's very constrasted. […] [W]e focused on making sure that each area had the vibe, the atmosphere, the feeling of the time and contrasted well with the rest of the city.« (E142b)[512]

3.3.2 Erzeugende I: Architekturen

Konkrete Umsetzung im Spiel erfährt dieser Kontrast in Form der sieben Stadtteile bzw. Boroughs, für die laut Paul Davies jeweils eine »unique visual identity and population« (E1b) ausgearbeitet wurde. Dabei spielen die visualisierten Architekturen, die Darstellung von Verkehr und Bevölkerung sowie Musik und Sound eine entscheidende Rolle als Erzeugende der spezifischen Atmosphären der Boroughs.

512 Im selben Gespräch lässt Philipps außerdem durchblicken, dass SYNDICATES London 30 % größer geworden sei als UNITYS Paris.

Zum Bereich der Architektur hält Dansereau fest, dass das Team auf »a lot of architectural styles to play with« zurückgreifen konnte und dass diese Stile genutzt wurden, »to differentiate from one borough to another« (E32b). In einem sehr erhellenden Vortrag im Rahmen der Game Developers Conference wird Team Lead Tools Programmer Damien Bastian hier deutlich konkreter, indem er Einblick gewährt in die Umsetzung der Stadtteile in der Spielengine (E180b). So wurde für jeden Stadtteil eine eigene Datenbank entwickelt, wobei in jeder Datenbank genau drei Gebäudestile bzw. architektonische Stile abgespeichert werden konnten,[513] sodass sich also auch in jedem Stadtteil maximal drei solcher Stile wiederfinden lassen. Als Beispiel führt er für den Stadtteil »City of London« viktorianische, georgianische und neo-klassische Architektur an. Diese drei Stile bilden dann für diesen spezifischen Stadtteil das »style kit« (E180b), aus dem sich die 3D Environment Artists bedienen konnten, um den Stadtteil konkret auszugestalten. Wichtig ist hier, sich die modulare Bauweise der Stadt vor Augen zu führen. Wie Bastian festhält, wurde diese Modularität, die sich in der Entwicklung von Unity bewährt hatte, für Syndicate erneut zum Einsatz gebracht (E179b). Die Wahl der entsprechenden, zeitlich für das London des 19. Jahrhunderts passenden Architekturstile stellt hier die Basis dar, um Gebäude anzulegen, die sich in den atmosphärischen Gesamteindruck der jeweiligen Stadtteile einfügen, ohne dass diese Gebäude allerdings eine realweltliche Entsprechung haben müssen. Im Gegenteil, wie auch schon Jones und Osborne sowie Esser bemerkt haben, lässt sich hier von »generic, repeating elements to fill in the streetscape between the famous buildings«[514] bzw. gar von »filler architecture«[515] sprechen. Auch Bastian selbst nennt diese modular angefertigten Gebäude »generic buildings«, von denen insgesamt 7825 im virtuellen London platziert wurden (E177b). Er zeigt im Vortrag, wie diese Gebäude – gespeist aus den jeweiligen »style kits« – Stück für Stück zusammengesetzt werden konnten (Abb. 54).

Das konkrete Gebäude ist aus sechs Teilen (Front, Back, Roof, Basement, Garden, Parkour) zusammengesetzt, wobei besonders zu betonen ist, dass die Möglichkeiten, serientypische Parkour-Aktionen durchzuführen – d. h. das Gebäude schnell und unkompliziert zu erklettern –, durch dezidiert zu diesem Zweck hinzugefügte Elemente wie Gerüste u. ä. vergrößert wurden.[516] Insgesamt war, auch das betont Bastian, zu gewährleisten, dass grundlegende architektonische Dynamiken der Stadt sichtbar werden. Betont werden beispielsweise Hinterhöfe und Gassen oder unterschiedliche tiefe Gebäude, die das Stadtbild

513 Bastian führt als Begründung für diese Limitierung »memory conception purposes« an (E180b).

514 Jones/Osborne 2018, S. 191.

515 Esser 2021, S. 5.

516 Vgl. Jones/Osborne 2018, S. 191.

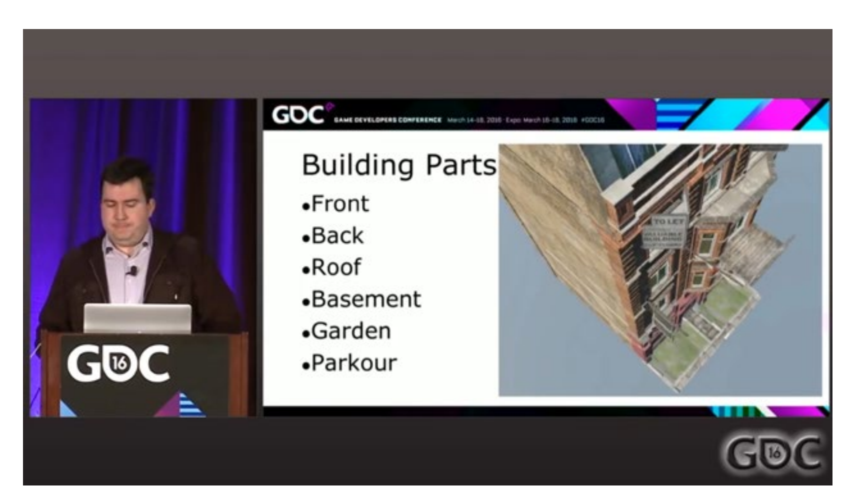


Abbildung 54: Ausschnitt aus GDC-Vortrag von Damien Bastian (Quelle: GDC 2018, 12:21)



Abbildung 55: Ein Überblick über Gebäude im Stadtteil »City of London«. Bei genauem Hinsehen fällt auf, dass sich Gebäudetypen wiederholen. Gleichzeitig fallen die unterschiedlichen hohen sowie tiefen Gebäude und die Hinterhöfe und Gassen ins Auge, die das Stadtbild prägen. (Quelle: Screenshot des Autors)

prägen und die Bastian als »iconic elements« bezeichnet (E179b).[517] Was so in allen Stadtteilen entsteht, sind komprimierte, vereinfachte Annäherungen daran, wie ein vergangenes London ausgesehen haben könnte, indem die Leerstellen zwischen den detailliert nachgebauten Wahrzeichen wie der St. Paul's Cathedral modular und teilweise automatisiert befüllt wurden (Abb. 55). Erst mit Hilfe einer solchen Technologie ist die Darstellung einer solch großen virtuellen Stadt wie London – wie auch schon zuvor Paris in UNITY auf Basis derselben Technologie – überhaupt erst möglich, ohne die Entwicklungszeit ins Unermessliche zu verlängern und geläufige Spieler:innenhardware in die Knie zu zwingen.[518]

Es lässt sich damit festhalten, dass die Spielarchitekturen der jeweiligen Stadtteile vor allem zwei Aufgaben im Spiel zu erfüllen haben: Erstens sind sie Ermöglicher der reihentypischen Spielhandlungen des (Er-)Kletterns. Zweitens dienen sie dem atmosphärischen Gesamteindruck, der je nach Stadtteil von den Entwickler:innen intendiert wurde. Sie sind damit durchaus als Erzeugende zu verstehen, allerdings vor allem dergestalt, dass sie in ihrer Modularität und Wiederholung nicht auffallen und zu atmosphärischen Störfaktoren werden sollen (siehe auch die »Klonarchitekturen« im Kontext von ANNO 1800, Kapitel D/I/3.3.3). Die konkreten Gebäude sind in diesem Sinne irrelevant, der ungestörte atmosphärische Eindruck zählt.

3.3.3 Erzeugende II: Straßenverkehr und »Crowd Life«

Auch die Straßen in den jeweiligen Stadtteilen funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip. Sie orientieren sich an der realweltlichen Straßenführung Londons, sind allerdings in Bezug auf die Distanzen zwischen Wahrzeichen komprimiert. Nicht zu unterschätzen sind hier die Erfordernisse und Beschränkungen, die von den überall in der Stadt präsenten Kutschen vorgegeben werden. Erstmals können in diesem Teil der Reihe nicht nur die Nicht-Spieler-Charaktere in der Spielwelt, sondern auch die Spieler:innen selbst mit Kutschen durch die Stadt fahren. Bastian spricht hier von »very strict street metrics« (E178b), die einzuhalten waren, damit auf diesen Straßen auch wirklich gefahren werden kann. Aus diesem Grund wurden erstmals in der Reihe die Polygonnetze der Straßen nicht händisch, sondern ebenfalls weitestgehend automatisiert erstellt (E178b). Auch Jonathan Dumont bezieht sich auf dieses »road tool« und spricht davon, dass dieses den Entwickler:innen ermöglicht habe, »a much more realistic feeling to the city« mit »wider streets and people on sidewalks, carts in the streets« umzusetzen (E67b). Die spielmechanischen Erfordernisse gehen hier Hand in Hand

517 Vgl. hierzu auch Di Mascio 2021, S. 136.

518 Vor allem die CPU-Last konnte im Vergleich zu den Teilen vor UNITY verringert werden (vgl. Haar/Aaltonen 2015, Folie 9).

mit dem atmosphärischen Potenzial der Straßen und des Straßenverkehrs. Die Straßen mussten groß genug sein, um sie befahren zu können. Die Bewohner der Stadt mussten auf die Bürgersteige verfrachtet werden, damit sie den Spieler:innen bei der Fahrt nicht im Weg stehen.[519] Gleichzeitig entstand so, das betont Dumont, ein »living, breathing traffic system« (E78b), also auch ein zentrales Erzeugendes jedes Stadtteils (Abb. 56). Und dabei ist es dann tatsächlich so, dass sich die Stadtteile untereinander in der Zahl der Kutschen und Fußgänger unterscheiden, dass es also »traffic variations« (E75b) beispielsweise zwischen geschäftigen und ruhigen Stadtvierteln gibt. Auch die Tageszeit ist hier entscheidend, wie User:in »Alamoa20« freudig feststellt: »Dynamic day/night adds a very immersive element. During the day, the streets are bustling with activity and during night, pubs are full and the streets are empty. It's great« (U203b).

Auch die Bewohner:innen der Stadt, die die Bürgersteige bevölkern, sind von atmosphärischer Relevanz. Wie auch oben schon im Forschungsüberblick ausgeführt, zählt die Simulation von »crowd life« (E181b) seit jeher zu den hervorgehobenen Eigenschaften der Assassin's-Creed-Reihe. Die atmosphärische Funktion der Bewohner:innen ist mit denen der »feedback units« bei Anno 1800 vergleichbar. Anders als bei Anno 1800 allerdings ist ihre Bewandtnis für das Spieler:innenhandeln nur begrenzt. Die Bewohner:innen informieren in Syndicate nicht über den Produktionsstatus eines Gebäudes o. ä., sondern laufen bestenfalls schreiend davon, wenn Spieler:innen wieder eine Pistole abfeuern.

So sind die Bewohner:innen tatsächlich primär als atmosphärische Erzeugende zu verstehen. Platziert werden sie an sogenannten »Crowd Life Slots«, die vom modularen Straßen- und Gebäudesystem vorgegeben sind (E182b). Wie Bastian eingesteht, wurden diese Slots verhältnismäßig wenig von den Environment Artists genutzt, »not because of the implementation but because of the restriction imposed by the size of the sidewalk« (E182b). Er ergänzt: »We did not have enough space on sidewalks to add a lot of crowd life.« (E182b) Und so finden sich dann auch die größten Menschenansammlungen nicht auf den Straßen bzw. den Bürgersteigen, wo sie die Bewegung der Spieler:innen bzw. der Kutschen einschränken könnten, sondern in den Gassen, Hinterhöfen und Parks der Stadt (Abb. 57).

In diesen Bereichen abseits der Straßen zeigen sich dann auch besonders aufwendig gestaltete »crowd life«-Elemente, die jeweils sehr deutlich zum atmosphärischen Eindruck der Stadtteile beitragen. Im Fabrikviertel Southwark treffen Spieler:innen auf heruntergekommene Hinterhofmärkte, auf denen Schweinekeulen feilgeboten werden und sich die Arbeiter laut fluchend in Schlägereien verzetteln (Abb. 58).

---

519 In den vorigen Teilen der Reihe gibt es diese klare Trennung von Fußgängerwegen und Straßen nicht; nicht zuletzt, weil es in den früheren Teilen keine Fahrzeuge gibt, sondern bestenfalls Pferde zur Fortbewegung genutzt werden können.

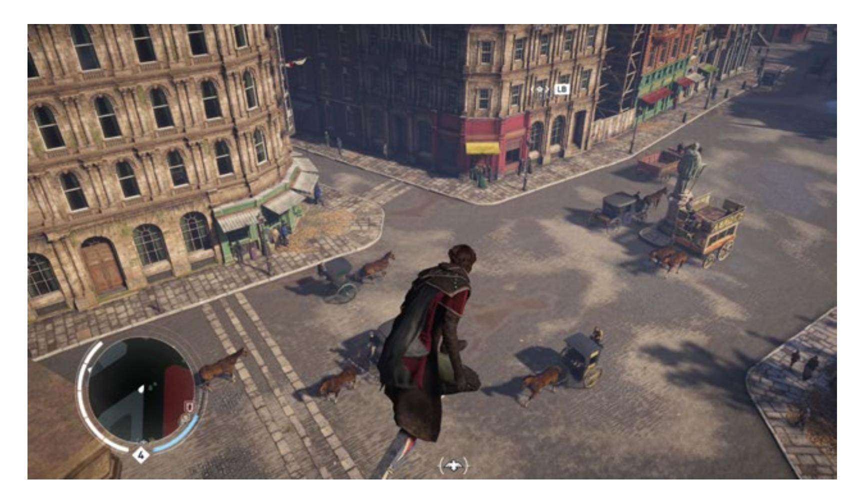


Abbildung 56: Die Fußgänger und Kutschen prägen – neben den Architekturen – das Stadtbild, hier des Stadtteils »City of London«. Marc-Alexis Côté spricht vom »›hustle and bustle‹ spirit« (E115b), der von diesem Stadtteil verkörpert werde, d.h. von einer spezifischen Atmosphäre dieses Stadtteils. (Quelle: Screenshot des Autors).



Abbildung 57: Ein Park in »City of London«. Viel »crowd life« ist sichtbar, tanzende Menschen, musizierend, auf einer Parkbank verweilend. (Quelle: Screenshot des Autors)

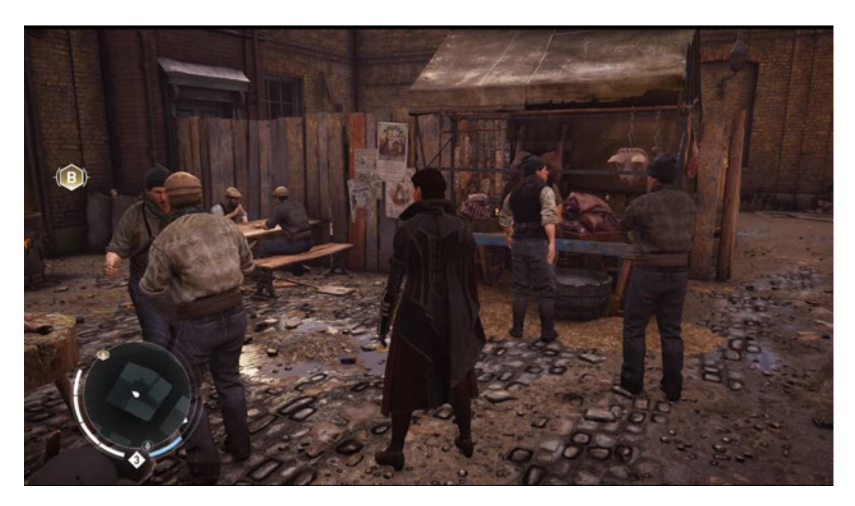


Abbildung 58: Ein Hinterhofmarkt in Southwark (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 59: Cricket im Park (Quelle: Screenshot des Autors)

Im »Green Park« von Westminster treffen sich wiederum wohlbetuchte und gutgekleidete Bürger auf eine Runde Cricket (Abb. 59).

Zu betonen ist, dass Spieler:innen mit diesen Nicht-Spieler-Charakteren nicht interagieren können – sie können weder etwas kaufen noch in irgendeiner Weise mitspielen. Bestenfalls können sie das Treiben der Bewohner:innen der Stadt stören, indem sie um sich schießen oder sich in einen Kampf mit den Schergen Starricks verwickeln lassen. Deutlich ist jedenfalls, dass diese »crowd life«-Einheiten keineswegs spielerische, sondern ausschließlich atmosphärische Funktionen erfüllen. Dabei werden sie ganz gezielt eingesetzt, um den von den architektonischen Gegebenheiten der jeweiligen Stadtviertel vorgegebenen Atmosphäreneindruck zu verstärken bzw. zur Kontrastierung der Atmosphären der Stadtteile untereinander beizutragen.

Paul Davies führt hierzu und allgemein zur Umsetzung der Stadtteile im Artwork-Buch aus:

> »One of the guidelines for the concept team was to ensure that every borough looked unique and reflected its social status. Rich boroughs have larger streets, parks, civic buildings and palaces, upper-class crowds and stores. The impoverished boroughs have narrower streets, almost no vegetation, decaying architecture and damaged sidewalks.« (E35b)

Im Rahmen der Beschränkungen, aber auch Möglichkeiten des modularen Systems konnten die Entwickler:innen so an bestimmten Stellschrauben auf Ebene der Architekturen, des Straßenverkehrs und der Bewohner:innen drehen, um bestimmte atmosphärische Effekte zu erzielen. Nur in einigen wenigen Spieler:innenaussagen findet sich eine Bezugnahme auf diesen modularen Aufbau, wenn beispielsweise kritisiert wird, dass »London looks good, but most of it looks the same« (U219b) oder dass »I felt like there was less detail than in other games in terms of the buildings/city« (U31b). Vielfach wird der kontrastierende Ansatz hingegen positiv hervorgehoben. Vor allem im Vergleich mit den vorigen Teilen der Reihe, in denen mehrere Städte besucht werden konnten – beispielsweise Florenz und Venedig in Assassin's Creed II –, wird nahegelegt, dass die einzelnen Stadtteile in Syndicate wie auch zuvor in Unity eine ähnliche Funktion erfüllen wie mehrere besuchbare Städte. Während User:in »unbanpabloenis« sich wieder mehrere Städte in zukünftigen Teilen der Reihe wünscht, weil diese »add a lot of gameplay and atmosphere variety« (U21b), führt beispielsweise »badken« aus, dass für sie »[t]he different districts in the large cities satisfy that desire« (U22b). »LayKlaymoor« pflichtet bei: »One could argue that the varied areas of the one large city is much like having multiple locations« (U24b), und führt als Beispiel auch explizit zwei Stadtteile aus Syndicate an: »For example, In Syndicate, Westminster feels totally different than White-

chapel« (U24b). User:in »unbanpabloenis« räumt ein, dass »those different parts of london look different, so they have a different atmosphere« (U25b), ergänzt allerdings, dass »they don't promote different playstyles or have outstanding story events to introduce them« (U25b). Auch wenn also die atmosphärische Varianz der Stadtteile selbst von Kritiker:innen des Spiels anerkannt wird, gibt es diejenigen, die sich stärkere spielmechanische Auswirkungen wünschen. Wie oben ausgeführt, hat sich Ubisoft in den späteren Teilen der Reihe von der Fokussierung auf einzelne Städte wieder entfernt und bietet nun weitläufigere – natürlich dennoch komprimierte und vereinfachte – Gebiete wie Ägypten, Griechenland oder England an, in denen jeweils mehrere Städte, aber auch Wildnislandschaften durchschritten werden können, die nicht nur atmosphärische, sondern auch spielerische Varianz bieten.

3.3.4 Erzeugende III: Musik zwischen Source Music und Underscore

Ein weiterer Aspekt der Atmosphärenproduktion in den einzelnen Stadtteilen, der von entscheidender Bedeutung für das Gelingen der intendierten Atmosphären ist, betrifft die Ebene des Audio Designs. Mehr noch als bei ANNO 1800, bei dem sich bereits subtile Techniken der Atmosphärenproduktion mit Hilfe von Musik und Sound identifizieren ließen, wird Audio Design in SYNDICATE genutzt, um den Eindruck eines Eintauchens in die Vergangenheitsatmosphäre mit Hilfe der steuerbaren Avatarfigur zu forcieren.

Marc-Alexis Côté hebt hervor, wie auf Ebene des Audio Designs »important subconscious differences« implementiert werden sollten, die Spieler:innen beim Durchschreiten der einzelnen Stadtteile wahrnehmen können und spricht in letzter Konsequenz gar von einer »appropriate musical atmosphere to each district«.[520] Konkrete Einblicke in den Schaffensprozess dieser Atmosphären gewährt Lydia Andrew, Audio Director von SYNDICATE, in den zahlreichen Interviews, die sie zum Thema gegeben hat. Die Art und Weise, wie sie und ihr Team an SYNDICATE – sowie später auch an ODYSSEY – gearbeitet haben, bezeichnet sie dabei als »holistic design of music«.[521] Es liegt nahe, hier direkte Verbindungslinien zum Atmosphärenbegriff zu ziehen, der ja selbst auf eine holistische Weltwahrnehmung abzielt.

Zentral im Kontext von SYNDICATE ist die Unterscheidung zwischen »source music« und »underscore« bzw. – als alternative Begrifflichkeiten – zwischen »diegetic music« und »non-diegetic music« (E83b). »Source music« und »diegetic music« beschreiben hierbei die Musik, die aus der Welt selbst kommt, z. B. von in der Spielwelt musizierenden Nicht-Spieler-Charakteren, während »under-

520 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.
521 Andrew 2021, S. xxxiv.

score« und »non-diegetic music« die komponierte Musik meinen, die von außerhalb der Welt eingespielt wird, um das Geschehen, beispielsweise die zahlreichen Kämpfe im Spiel, zu untermalen. Wie Andrew ausführt, sah sich das Team nun im Angesicht der »really modern city« (E83b) London in der Lage, diese Stadt als »musical place« (E83b) hervorzuheben, die zahlreiche Möglichkeiten anbietet, in der Spielwelt diese »source music« hören zu können (E100b). Die Stücke, die Spieler:innen in der Spielwelt antreffen, sind nun keineswegs zufällig gewählt, sondern folgen klar der Intention, die spezifischen Atmosphären der Stadtteile zu unterstützen. Andrew hebt hier die Zusammenarbeit mit Musikwissenschaftler Derek Scott und Musiker Dave Gossage hervor, die gemeinsam mit Andrew und ihrem Team »curated a selection of songs which captured the atmosphere of each district of London«.[522] Auch hier schwingt wieder die Idee mit, die zeiträumlichen Gefüge der Stadtteile auf spezifische Atmosphären verdichten zu können, die aus der Vergangenheit in die Gegenwart geholt werden könnten.

An anderer Stelle führt Andrew zu diesem Auswahlprozess der Stücke für die »source music« noch weiter aus, dass Derek Scott beispielsweise danach gefragt wurde, welche Stücke im ausgehenden 19. Jahrhundert besonders populär waren in London oder »what kind of music was listened to in different places and by different classes« (E171b). Essenziell sind allerdings die Fragen, die Andrew zum Verhältnis dieser Musik zur Gegenwart bzw. zum gegenwärtigen Publikum des Spiels stellt: »What's still famous to us? What do we still feel attached to?« (E84b). Der Abgleich mit den Erwartungen der Publikums war somit auch in diesem Kontext essenziell, damit für die Spieler:innen Eindrücke entstehen wie »that sounds right«, »[t]hat seems authentic to me« (E84b) oder »[i]t feels organic and like it's real« (E96b). So wurden dann, wie Andrew ausführt, für den Stadtteil Westminster beispielsweise »light opera, military music and hymns« sowie für Whitechapel »pub singalongs and folk music« ausgewählt, die den Ansprüchen des Teams zwischen geschichtlicher Verortung und Publikumserwartungen gerecht wurden.[523] Andrew spricht von ungefähr 80 bis 100 Songs, die im Rahmen dieses Prozesses für alle Stadtteile in Frage kamen (E85b) und aus denen dann jeweils ein »key motif« für jeden Stadtteil ausgewählt wurde.[524] Dem Stadtteil Lambeth wurde so beispielsweise die Ballade »The Rat-Catchers Daughter« zugeteilt (E91b), der City of London der Musiksaal-Song »Champagne Charlie« (E136b), Whitechapel die »Ballad of Sam Hall« (E86b) bzw. »My Name It Is Sam Hall«[525] und Westminster »Abide with Me« (E94b).[526] Für Westminster nennt Andrew ebenfalls noch »Rock of Ages« bzw. »Rock of Ages, cleft

522 Andrew 2021, S. xxxiv.
523 Ebd.
524 Ebd.
525 Vgl. Ebd.
526 Vgl. Ebd.

for me« (E94b), ein Stück, das sie neben »Abide with Me« wegen seiner großen Bekanntheit hervorhebt: »The tunes of those songs are so famous. They kind of resonate. Even if you don't know it, particularly you feel something from it« (E94b). Dass Wiedererkennbarkeit und Spieler:innenerwartungen eine Rolle bei der Auswahl gespielt haben, zeigt sich hier an einem konkreten Beispiel.

Es wurden allerdings nicht nur bekannte und zeitgenössische Stücke den jeweiligen Stadtteilen zugeteilt und eingespielt, sondern sogar neue Stücke im Stile der sogenannten »murder ballads« bzw. »Moritaten« komponiert. Wie Reinke Schwinning in einem der wenigen wissenschaftlichen Aufsätze zur Musik in SYNDICATE erläutert, stehen diese Balladen »in der jahrhundertealten europäischen Tradition der Bänkelsänger, welche auf Straßen und Jahrmärkten, auf einer Bank stehend [...] düstere Begebenheiten zum Besten gaben.«[527] Zuständig für die Komposition dieser Balladen – wie auch insgesamt für den »underscore« – war Austin Wintory, der speziell für diesen Teil der Reihe verpflichtet wurde und vorher mit seinen Stücken für Spiele wie JOURNEY[528] und THE BANNER SAGA[529] für Aufsehen gesorgt hatte. Wie er in einem Interview erläutert, war es »[o]ne of the really amazing surprises«, von Andrew darum gebeten worden zu sein, diese Balladen zu schreiben (E128b).[530] Sie hatte die Idee in den Raum geworfen, die neu zu schreibenden Balladen nahtlos in die Spielwelt einzubetten: »What if there were original songs that kind of infiltrated all these folk songs and hymn tunes things like that, passed off as if they were from the period« (E128b). Somit war es also zu vermeiden, dass hier ein stilistischer Bruch zwischen den gewählten zeitgenössischen Titeln und den neuen Balladen entsteht. Inhaltlich sollten die Balladen die Geschehnisse der Erzählung des Spiels um Jacob, Evie und Starrick aufgreifen, also beispielsweise besonders relevante Ermordungen – »notorious things that are happening in the game« (E95b) – wie die des fiktiven Bankiers Philip Twopenny, die in der Ballade »The Tale of Twopenny« verarbeitet wird,[531] oder die des Theaterleiters Maxwell Roth in »Jokes Jokes Jokes«.[532] Wintory arbeitete hierfür mit dem aus-

527 Schwinning 2021; siehe auch Erbe 2018, S. 291.

528 thatgamecompany/Sony Interactive Entertainment u. a. 2012.

529 Stoic Studio/Versus Evil 2014.

530 Interessanterweise erwähnt Schwinning in seinem sonst sehr erhellenden Aufsatz Lydia Andrew mit keinem Wort, sondern erweckt vielmehr den Eindruck, Austin Wintory wäre insgesamt für die auditive Gestaltung von Syndicate zuständig gewesen. Korrekt ist allerdings, dass Andrew die leitende Funktion in diesem Projekt innehatte und Wintory, obwohl hier gewiss eine enge Zusammenarbeit bestand, von ihr angeleitet wurde. Auch die Idee für die neu zu komponierenden Balladen kam, so erläutert es Wintory selbst, von Andrew (E128b).

531 Vgl. Schwinning 2021.

532 Hierfür müssen die jeweiligen Missionen im Spielverlauf natürlich erst erfüllt werden, bevor diese Stücke in der Spielwelt zu hören sind.

tralischen Musiker-Trio »Tripod« zusammen, das gemeinsam mit Wintory die Balladen entwickelte und aufnahm.[533] Wegen der Art und Weise, wie hier die aktuellen Geschehnisse in der Spielwelt aufgegriffen und musikalisch verarbeitet werden, bringt Schwinning diese neu komponierten Stücke in Verbindung mit »Flugblatt- oder Broadsideballaden – eine im 19. Jahrhundert häufig anzutreffende Art von tagesaktuellen und mitunter politischen Dichtungen, deren Texte zusätzlich per Flugblatt verbreitet wurden.«[534] Überhaupt lobt Schwinning den »Grad an Akkuratheit der Balladen in SYNDICATE«, da er hier ein Bemühen sieht, historische Details auch auf die musikalische Gestaltung zu übertragen und nicht »im romantisch geprägten Historizismus nach Hollywood-Manier« zu verharren.[535]

Tatsächlich ist auffällig, wie hier historische Musizierpraxis aufgegriffen und im Spiel verarbeitet wurde, allerdings ohne damit den ganzheitlichen atmosphärischen Eindruck zu stören. Im Gegenteil erscheint eine solche Herangehensweise im konkreten Fall dieses Spiels auch gerade deswegen möglich, weil die gewählten populären Stücke der Zeit sowie die neu komponierten Balladen nicht mit den Spieler:innenerwartungen brechen. Wie Andrew selbst festhält, findet hier »popular music for atmosphere«[536] Verwendung, während sich die ergänzenden Balladen in den durch diese Populärmusik forcierten atmosphärischen Eindruck reibungslos einreihen.

Wir haben es hier mit einem sehr plastischen Beispiel zu tun, das sehr gut aufzeigt, warum es gewinnbringend und notwendig ist, Vergangenheitsatmosphären und ihre Herstellung einer kritischen Betrachtung zu unterziehen. Als Teil des atmosphärischen Gesamteindrucks verschmelzen zeitgenössische Musikstücke mit den neu für das Spiel komponierten Balladen, die selbst genau im Stile dieser zeitgenössischen Stücke und zur Forcierung des atmosphärischen Eindrucks geschaffen wurden. Diesen Unterschied zwischen tatsächlichem Vergangenheitsbezug und Fiktionalisierung wahrzunehmen, ist damit gerade nicht gewünscht, um den atmosphärischen Eindruck nicht zu stören. Wer genau hinhört, kann gewiss feststellen, dass die Moritaten über die ermordeten Schergen Starricks nicht tatsächlich aus dem 19. Jahrhundert stammen können, doch den meisten Spieler:innen, die bereits auf dem Weg sind, das nächste Gebäude zu erklettern, dürften diese Nuancen verborgen bleiben. In diesem Sinne ist die hier von Andrew und ihrem Team gewählte Herangehensweise sehr geschickt, denn ein Gelingen der Vergangenheitsatmosphäre zumindest in Hinblick auf diese Musikstücke als Erzeugende ist wahrscheinlich. Die neu komponierten

533 Vgl. Wintory 2015.
534 Schwinning 2021.
535 Ebd., Fußnote 56.
536 Andrew 2021, S. xxxiv.

Balladen fungieren so gleichzeitig erzählend im Kontext der fiktiven Story des Spiels wie auch als atmosphärische Erzeugende. Deutlich wird allerdings auch und erneut, dass Differenzierung, eine klare Trennung von Fiktionalem und Historischem, in den so entstehenden Atmosphären enorm herausfordernd ist, weil die Übergänge bewusst fließend gestaltet sind.

3.3.5 Erzeugende IV: Musikalische Begegnungen

Doch wo begegnen Spieler:innen denn nun konkret in der Spielwelt diesen Stücken? Wie Marcus Erbe betont, fällt in SYNDICATE auf, dass die ausgewählten Stücke, die »key motifs« für jeden Stadtteil, in mehrere Besetzungen eingespielt wurden, »um die Arrangements an spezifische Örtlichkeiten eines Stadtteils sowie die Tageszeit anpassen zu können«.[537] Schwinning hierzu: »So können die Spielenden Folk-Straßenbands und Sängern in Kneipen lauschen, oder einem Blechbläserquintett, das in einem Pavillon im Park Choräle und patriotische Musik […] aufspielt.«[538] Dieses adaptiv an das Durchschreiten der Spielwelt mit Hilfe der Avatarfigur angepasste Ausspielsystem, das außerdem fließend »crowd life«-Elemente mit einbezieht, lässt sich gut anhand des Stücks »Abide with Me« verdeutlichen, das bereits als »key motif« des Stadtteils Westminster vorgestellt wurde.

So kann es passieren, dass Spieler:innen an einem der zahlreichen Pubs der Stadt vorbeilaufen und plötzlich von Gesang ins Innere gelockt werden. Begleitet von einem Klavier gibt hier eine Sängerin, entsprechend dem Stadtteil, in dem wir uns gerade befinden, »Abide with Me« zum Besten (Abb. 60). Nur einige Straßen weiter könnten Spieler:innen dann auf einem Kirchenvorplatz auf ein Quartett mit Violine, Cello, Querflöte und Klarinette treffen, das ebenfalls »Abide with Me« präsentiert (Abb. 61).

Andrew hebt vielfach auf die Bedeutung der diegetischen Musik bzw. »source music« für SYNDICATE ab. So betont sie die Signifikanz dieser musikalischen Einbettungen für ein (atmosphärisches) Vergangenheitserleben, wenn sie betont, dass »we wanted it to feel like it had emerged from that city, from that century, from those people« (E101b). Auch hier fallen Begriffe wie »texture« und »flavor«, die diese Stücke der »experience« verleihen würden (E137b). Allerdings ist die Rolle, die diese Stücke in der Erschaffung atmosphärischer Eindrücke der einzelnen Stadtteile spielen, noch deutlich komplexer, als es auf den ersten Blick scheint. Besonders beim Erklettern der zahllosen Dächer der Stadt werden Spieler:innen oft auch vom »underscore« begleitet, der sich auf den Straßen der Stadt nahezu vollständig zurückhält, um der »source music« und den Sounds (hierzu gleich noch mehr) Raum zu geben. Wie dieser »underscore« allerdings

537 Erbe 2019, S. 291.
538 Schwinning 2021.

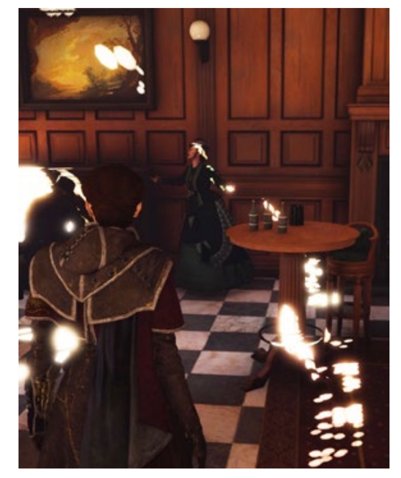




Abbildung 60: Eine Sängerin im »Lord Nelson Pub« in Westminster (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet) • **Abbildung 61:** Ein Quartett spielt »Abide with Me« in Westminster. (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

mit der »source music« verwoben ist, ist bemerkenswert. So kann es vorkommen, dass bei einem Blick vom Dach eines benachbarten Gebäudes hinüber zum Palace of Westminster plötzlich »source music« eingespielt wird. Doch diese ist keineswegs willkürlich gewählt, sondern greift erneut das »key motif« des Stadtteils, »Abide with Me«, auf (Abb. 62).

Zurecht unterstreicht Erbe, dass sich besonders bei der musikalischen Ausgestaltung Syndicates erneut zeigt, »dass die tatsächliche Erscheinungsweise eines Videospiels in viele personalisierte Varianten zerfällt«,[539] es also durchaus sein kann, dass Spieler:innen nie in die Situationen geraten, in denen sie diese Stücke zu hören bekommen. »Einzelanalysen können daher stets nur auf einen Ausschnitt aller denkbaren Konfigurationen Bezug nehmen«,[540] ergänzt Erbe, und auch hier ist ihm gewiss zuzustimmen, wie ich ja auch schon in meinen methodischen Vorüberlegungen auf die analytischen Fallstricke des Selbst-Spielens eingegangen bin (siehe Kapitel C/I/3).

Allerdings gibt es dann doch bestimmte Situationen, die für Spieler:innen nahezu unausweichlich sind und in denen sich die atmosphärisch schlagkräftigen »key motifs« aufdrängen. Sobald Spieler:innen einen der über die Karte verteilten Aussichtspunkte erklettert haben, setzt die jeweils dem Stadtteil zugehörige Melodie ein, während eine Rundum-Kamerafahrt einen weiten Blick über

539 Erbe 2018, S. 291.
540 Ebd.

eben jenen Stadtteil ermöglicht. Spieler:innen sind im Grunde gezwungen dazu, diese Aussichtspunkte – wie es im Spiel heißt – zu »synchronisieren«, um einen Überblick über die Aktivitäten in den Stadtteilen zu erhalten.[541] Außerdem ist es möglich, per Schnellreise-Funktion zu einmal besuchten Aussichtspunkten zurückzukehren und sich so in kürzester Zeit von A nach B in der Stadt zu bewegen. Auch wenn Spieler:innen diese Schnellreise-Funktion nutzen – und nicht zuletzt auch, wenn sie nach einer Pause das Spiel erneut starten und in die Spielwelt zurückkehren – wird jedes Mal wieder das »key motif« abgespielt (Abb. 63).

Es liegt nahe, hier von atmosphärischen Ankunftssituationen zu sprechen (nach Baumgartner, siehe Kapitel B/I/7). Diese Ankunftssituationen begleiten Spieler:innen durch das ganze Spiel, erleichtern stets das Eintauchen in die spezifische Atmosphären der Stadtteile. In Verbindung mit dem weiten Blick über den jeweiligen Stadtteil – Nicolas Sigoillot spricht hier von einer »observational attitude« im Kontext von Syndicate[542] – stehen sie idealtypisch für die Idee eines atmosphärisch Erst- und Totaleindrucks, der die Wahrnehmung grundiert. Gleichzeitig wird so mit jeder Schnellreise, mit jedem Wechsel von einem zum anderen Stadtteil das kontrastierende Moment der Atmosphäre des Stadtteils A mit der Atmosphäre des Stadtteils B, in welchem Spieler:innen ankommen, betont.

Wie Andrew schildert, war Wintory ebenfalls in die Auswahl der zentralen Stücke für die Stadtteile involviert und machte sich dann daran, »[to] weave them into the underscore« (E87b), also bei der Komposition des Soundtracks für jeden Stadtteil die dort präsente »source music« zu berücksichtigen und einfließen zu lassen. Andrew nennt diese Herangehensweise »very organic« (E88b) und beschreibt den Gesamteindruck »like the city is breathing« und hofft, dass bei Spieler:innen der Eindruck entsteht »of everything influencing one another« (E92b). Noch einmal unterstreicht das, welche Bedeutung der atmosphärische Gesamteindruck im Entwicklungsprozess gespielt hat. All die Techniken, die Anwendung fanden, und die Details, die eingebettet wurden, dienen dem großen Ganzen, dem Gefühl, an einen anderen Zeit-Ort versetzt worden zu sein. Und schlussendlich führt all das wieder zurück zum Grundprinzip einer Kontrastierung der Atmosphären der einzelnen Stadtteile. Andrew noch einmal hierzu: »[W]e're trying to do this is to make you feel a different ambience as you move throughout the city« (E145b). In letzter Konsequenz spricht sie sogar von einer »personality«, die jeder Stadtteil besitzt, und von einer »dynamic experience rich with contrasts and variety« (E176b).

Besonders interessant ist die Verwobenheit von »source music« und »underscore«, weil sich Wintory eigentlich gar nicht zum Ziel gesetzt hatte, etwas, das er als »›period-authentic‹ score« bezeichnet, zu schreiben (E164b). Er entschied

541 Vgl. Di Mascio 2021, S. 137.

542 Sigoillot 2020, S. 8.



Abbildung 62: Beim Blick auf den Palace of Westminster setzt »Abide with Me« ein. (Quelle: Screenshot des Autors)

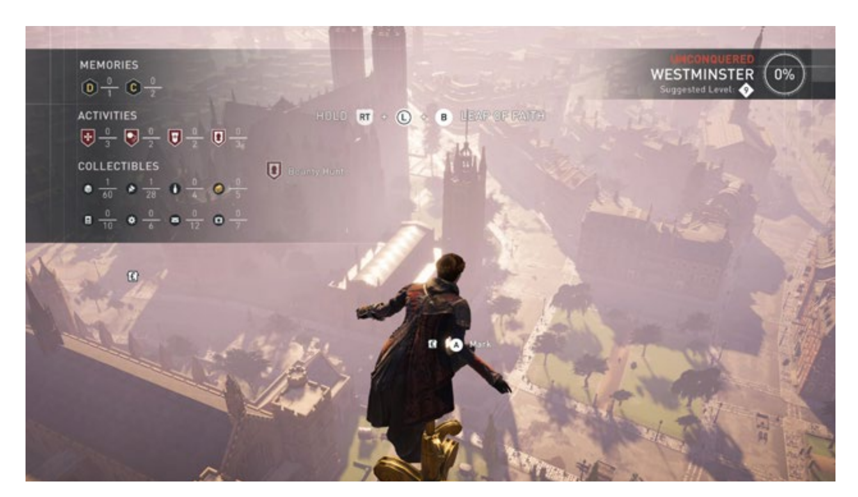


Abbildung 63: Per Schnellreise-Funktion zum Aussichtsturm auf dem Palace of Westminster (Quelle: Screenshot des Autors)

sich stattdessen für einen Kammermusikstil, den er selbst »Neo-Mendelssohn« nennt (E164b)[543] und für den er sich eigentlich entschied, weil er damit hoffte, »the deadly precision that the Assassins are able to move with« musikalisch im neunköpfigen Ensemble einfangen zu können (E152b). Wie er aber selbst anmerkt, ist dieser »chamber music vibe […] very compatible with Victorian London as an aesthetic« (E153b). Er selbst glaubte ursprünglich gar nicht daran, dass Ubisoft sich auf diese deutliche Abkehr von der bisherigen, stark von elektronischer Musik beeinflussten Orchestrierung der Reihe einlassen würde, und war dann überrascht, als sie doch von seinem Konzept überzeugt waren – und er lobt Lydia Andrew und ihr Team für ihren Mut: »[T]hey really wanted to shake things up and I was delighted to be the guy help them do that« (E153b). Dass sich sein Soundtrack – der sonst vor allem in den Kämpfen des Spiels zu hören ist – so gut in die Atmosphären des Spiels einbettet, ist somit, wenn auch nicht ganz zufällig, keinem bewussten Streben Wintorys zu verdanken. So betont er noch einmal: »I think that a score should be primarily focussed on the characters and of the ideas being presented by a game«, und ergänzt: »If it manages to wink towards the era while doing those things then great.« (E154b)

Schaut man sich hierzu einige Spieler:innenstimmen an, so scheint ihm, Andrew und ihrem Team die musikalische Ausgestaltung des Spiels gelungen zu sein. In einem Steam-Review nennt User:in »MrRedViper« den Soundtrack von Wintory »a standout« und bezeichnet ihn als »lively, energetic, and perfect in tone for the setting« (U226b). Gleichzeitig kritisiert sie, dass »murder ballads« wie »The Tale of Twopenny« oder »The Late Pearl Attaway« gar nicht im Spiel auftauchen würden, obwohl es durchaus Aufnahmen davon gibt, wie diese Stücke in den Pubs des Spiels aufgeführt werden.[544] Je nach Spielweise, das zeigt sich hier erneut, kann es durchaus sein, dass Spieler:innen nie erfahren, dass es diese »murder ballads« überhaupt gibt. Weitere positive Einschätzungen zum Soundtrack des Spiels fallen auf. »Valtari5« spricht explizit davon, dass »atmosphere is generated through the awesome music in these games« und bezeichnet sie als einen »core pillar« der Reihe (U1b). »Zero--Regen« hebt die »music and sounds you hear while free roaming«, also beim freien Erkunden der Spielwelt hervor, und legt nahe, dass es »a new life to the city« bringen würde (U102b). »Audio and music is authentic to the 1800 era« betont »GRIMREAPER ALVA« (U214b) und »Alamoa20« beschreibt zuletzt, wie sie im Stadtteil Whitechapel unterwegs war »and the music started playing… I just stopped because I was in awe. The orchestra, the violin. Lovely« (U203b). Darüber hinaus finden sich in den Spieler:innenstimmen allerdings auch Verweise auf das Sound Design, also die Geräuschkulisse über die musikalische Untermalung hinaus. »Soluna« hält

543 Siehe auch Schwinning 2021.
544 Vgl. MrTouloir 2016a; 2016b.

fest, dass sie oder er »more than a handful of times […] had to remove my headphones because I wasn't sure if the sound was in-game or from people around me« (U217b). Sie schließt daraus: »[S]ome serious thought must have put into sound design« (U217b). Und auch zu diesem Sound Design äußert sich Andrew ausführlich im Interviewmaterial, das für diese Arbeit ausgewertet wurde.

3.3.6 Erzeugende V: Sound Design

Die Verbindungslinie, die hier zu ziehen ist, ist zum »crowd life«, das bereits weiter oben als atmosphärisches Erzeugendes vorgestellt wurde. Andrew bezeichnet »crowd life« als »an extremely important ambience feature« und erläutert, dass die von den Nicht-Spieler-Charakteren durchgeführten Animationen zu Beginn der Entwicklung grob angelegt und dann von Sound Designer:innen und Schauspieler:innen entsprechend vertont wurden (E172b). Als »systemic sound design« bezeichnet Andrew das Leitprinzip der Entwicklung (E168b) und führt an anderer Stelle aus, dass damit vor allem gemeint ist, wie sich verschiedene »layers of sound« je nach Aktivität und Position des Spieler:innenavatars bilden und wie die künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Charaktere auf die Aktionen der Spieler:innen reagiert (E138b). Auch Erbe hebt die »akustischen Umgebungen« im Spiel hervor und lobt sie als »äußert dicht gestaltet«.[545] Er führt aus: »Bei aufmerksamem Hinhören wird man feststellen, dass nahezu jedem Passanten, jeder Kutsche, jedem einzelnen Pferdehuf, im Prinzip also allen Subjekten und Objekten, die Klänge hervorbringen können, eigenständige akustische Ereignisse zugeordnet worden sind.«[546] Und mit klarem Bezug auf das, was Andrew als »systemic sound design« bezeichnet,[547] fügt er noch an: »Die verhältnismäßig gute Durchhörbarkeit solcher Klangballungen verdankt sich dem Umstand, dass Intensitäten und Richtungen sämtlicher Schallereignisse relational zur Einstellung der virtuellen Kamera und zur Position des Avatars von der Game Engine verwaltet werden.«[548] Gerade die Möglichkeit also, sich mit einer Avatarfigur räumlich zu positionieren und sich so in andere Klangräume[549] zu begeben und so gleichzeitig auch bestimmte atmosphärische Wahrnehmungseindrücke zu forcieren bzw. anderen aus dem Weg zu gehen, unterscheidet ein Spiel des semi-subjektiven Point of View wie SYNDICATE vom zuvor bearbeiteten ANNO 1800. In Letzterem werden zwar auch Techniken eingesetzt, um die Räumlichkeit von Klang zu imitieren, indem – wie gezeigt wurde – bei-

545 Erbe 2018, S. 291, Fußnote 17.

546 Ebd.

547 Erbe benutzt allerdings einen anderen Begriff: »Dynamic Audio« (2018, S. 297).

548 Ebd.

549 Siehe hierzu auch Veröffentlichungen zu »Soundscapes« in Digitalen Spielen (Medina-Gray 2021; Signorelli 2015) sowie in Filmen (Greiner 2018).

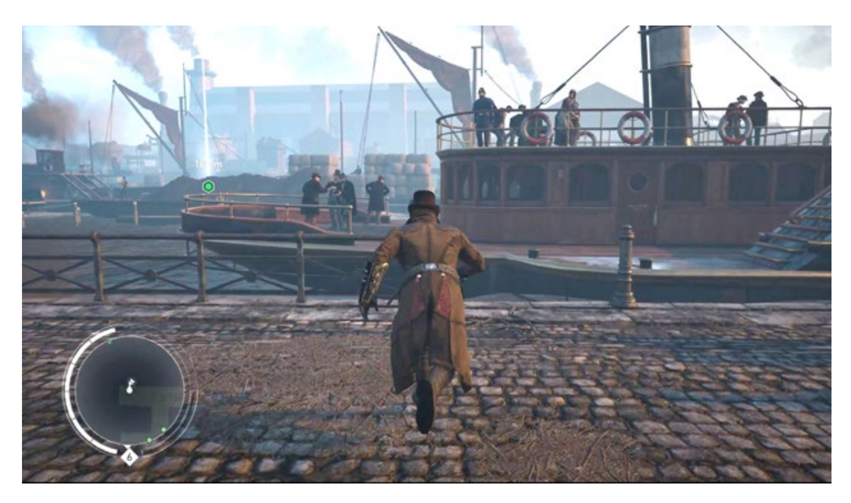


Abbildung 64: Geschäftiges Treiben auf der Themse (Quelle: Screenshot des Autors)

spielsweise mehr Sounds beim Heranzoomen ausgespielt werden, doch bleiben diese Klangräume und damit auch die atmosphärischen Einflussfaktoren im Vergleich zu einem Spiel wie Syndicate deutlich weniger komplex. Allein schon zwischen einer Position auf der Straße oder oben auf einem der Dächer über der Stadt wechseln zu können, macht einen entscheidenden Unterschied aus – besonders auch im Hinblick auf die entstehenden Atmosphären.

Als weitere Differenzierungsebene lässt sich damit neben Atmosphären ersten und zweiten Grades – für Anno 1800 waren diese beiden Ebenen ausreichend – von Atmosphären dritten Grades in den Stadtteilen sprechen, die sich je nach Positionierung der Avatarfigur ändern. Je nachdem, ob die Avatarfigur auf einem Hafenmarkt, auf einer belebten Straße oder in einem Hinterhof positioniert ist, ist von anderem atmosphärischen Potenzial auszugehen, was nicht zuletzt am stark ausdifferenzierten Sound Design liegt. Allerdings ändert das nichts daran, dass für die Stadtteile als Ganzes – beispielsweise wahrnehmbar auf den Aussichtpunkten oder verstanden als Summierung der einzelnen atmosphärischen Eindrücke – von einer intendierten Atmosphäre zweiten Grades auszugehen ist, die jeden Stadtteil von den anderen Stadtteilen unterscheidet. Auf die höchste Differenzierungsebene, die Atmosphären ersten Grades, ist im nächsten Unterkapitel noch einzugehen.

Besonders eindringlich wirkt das Sound Design im Bereich der Themse, die als eigener Stadtteil im Spiel implementiert ist, gleichzeitig aber auch Treffpunkt der anderen Stadtteile ist. Die »multi-layered« (E138b) Sounds können in ihrer großen Zahl nur mit Mühe auseinanderdifferenziert werden, wenn Spieler:innen einen der zahlreichen Hafenbereiche betreten (Abb. 64).

Möwen sind zu hören,[550] Lärm der Kräne und Maschinen, ächzende Arbeiter, hupende Dampfschiffe, dröhnende Motoren, rauschendes Wasser, die Schritte der Avatarfigur auf dem Kopfsteinpflaster, undeutliche Gespräche aus allen möglichen Richtungen[551] und vielleicht läutet in diesem Moment auch noch die Big Ben.[552] Besonderen Wert habe das Team laut Andrew darauf gelegt, dass in solchen und ähnlichen Situationen, in denen viele Nicht-Spieler-Charaktere auftreten, viele verschiedene Stimmen zu hören sind, »a very nice mixture of the different kinds of voices that you could hear in London at that point« (E139b). Hier kommen auch wieder Historiker:innen wie Judith Flanders ins Spiel, die befragt wurden, um die »authenticity of language« und die »authenticity of certain phrases« zu gewährleisten (E139b). Flanders hat hierzu auch ein recht eindrückliches Beispiel parat: »I worked a lot on the swearing changes and luckily for me there is a three-volume dictionary of historical slang so I could work out the 47 ways of saying ›fuck you‹« (E150b). Wie Andrew außerdem erläutert, wurden die Aufnahmen für diese und andere Sounds auf mehrere Sub-Studios von Ubisoft verteilt: Ubisoft Singapore war für die Boote auf der Themse zuständig, Ubisoft Annecy für die mobile Basis von Evie und Frye, einen Zug, der seine Runden durch die Stadt dreht, und Ubisoft Quebec sowie Montpellier beschäftigten sich mit den Pferden und Kutschen (E167b).[553] Zahlreiche verschiedene Sound-Elemente mussten so in Einklang gebracht werden in einem »constant process of design and evaluation, ending in the final mix when we pull all of this together«, wie es Andrew beschreibt (E175b).

Um abschließend das Themenfeld der Atmosphären zweiten und dritten Grades im virtuellen London von Syndicate zusammenzubinden, sei noch

550 Auch Andrew liefert eine Aufzählung der verschiedenen Sound-Elemente, die an den Orten der Stadt aufeinandertreffen können und verdeutlicht damit noch einmal die schiere Masse an Sounds, die für Spieler:innen in der Praxis kaum auszudifferenzieren sind: »broad brushstrokes of ambient pads, subtle daytime park ambiences, factory backgrounds or richly reverberant marbled interiors and the detailed SFX that would be attached to specific objects or emitters to create an organic feeling, birds in the trees, ripples in a pond, machines in factories, echoing footsteps, animals, peoples voices coming through a window etc« (E175b).

551 Im Sound Design – nicht nur im Games-Bereich – wird solcher »improvised chatter which gives life to a busy Environment« als »Walla« bezeichnet (E173b). Andrew führt hierzu noch aus: »This happens on a large recording stage with numerous actors present at the same time. We play with microphone placement to simulate various proximities and densities of crowd« (E173b).

552 Die Glocke »Big Ben« bezeichnet Andrew als einen der »key sounds«, der im realweltlichen London aufgenommen wurde. Andere Sounds, wegen der »noise pollution« durch Autos u. ä. wurden wiederum primär in Studios aufgenommen (E170b).

553 Laut Andrew reisten Sound Designer:innen von Ubisoft Singapore beispielsweise nach Australien, um dort »authentic period steam boats« aufzunehmen, die dann im Spiel Verwendung finden konnten (E169b).

einmal betont, dass für den sich für die jeweiligen Spieler:innen offenbarenden atmosphärischen Eindruck von einer Verschmelzung der visuellen und auditiven Elemente als Erzeugende auszugehen ist. Konkret treffen vor allem Architekturen, Nicht-Spieler-Charaktere und an der Positionierung der Avatarfigur im Verhältnis zu diesen Architekturen und Charakteren ausgerichtete Sounds und Musiken aufeinander, um einen atmosphärischen Eindruck zu erzeugen, der vor allem ein Ziel hat: das virtuelle London zu einem erlebbaren Zeit-Raum zu machen.

Nach Marc Bonner lassen sich die einzelnen Stadtteile des virtuellen Londons konsequenterweise als »*world-shaped halls*«[554] bezeichnen (siehe hierzu auch das Kapitel B/II/2.2). »[G]ame developers synthesise aspects or parts of Earth as fragmented assets in the computer game's database«,[555] erläutert Bonner, und in diesem Sinne können die einzelnen Stadtteile mit ihren spezifischen Atmosphären genau als solche Synthetisierungen eines realweltlichen Ortes (London), gleichzeitig aber auch einer realweltlichen, vergangenen, eigentlich unzugänglichen Zeit verstanden werden. Es ist gerade charakteristisch für solche offenen Welten, wie das virtuelle London eine ist, dass sie eben nicht nur missionsbasiert, sondern vor allem selbstbestimmt und frei, ohne Zeitbegrenzungen in einem Modus des »free roaming« erkundet werden können.[556] Community Developer Andrien Gbinigie legt hier auch nahe, dass einige Spieler:innen der Assassin's Creed-Reihe diese Freiheiten nutzen würden, »[to] just stop in the middle of an Assassin's creed game and just watch the world around them go by and do its own thing« (E76b). Vergleichbar mit dem spezifischen Rezeptionsmodus der Inaktivität, der für manche Spieler:innen von Anno 1800 identifiziert wurde, ist auch im Kontext von Syndicate davon auszugehen, dass manche Spieler:innen hin und wieder die Befreiung der Stadt von Starrick aufschieben, um stattdessen durch die Stadtviertel zu schlendern.[557] User:in »Spelcheque« schreibt beispielsweise, dass sie alle Interfaceelemente deaktiviert – eine Option, die einem das Spiel dezidiert gibt – und dann langsam durch die Spielwelt wandert, »taking everything in«. »Spelcheque« ergänzt: »I want to see the city like someone who lived there.« (U75b) In eine ähnliche Richtung geht auch, was »NeoNugget« formuliert: »Seriously, just by not being in a rush to go everywhere the whole game seems so much richer« (U74b). Verschiedene Arten zu Spielen sowie ver-

554 Bonner 2021b, S. 75; Hv. i. O.

555 Ebd.

556 Vgl. Ebd., S. 88.

557 Mit seinen »Other Places Walks« hat der Journalist Andy Kelly dieser Art und Weise, Spielwelten als eine Art Flaneur zu erleben, eine eindrucksvolle Repräsentation geschaffen (Vgl. Other Places 2018). Außerdem sei an dieser Stelle auf die Dissertation von Curtis Lee Maughan hingewiesen, in der er sich mit Walter Benjamins *Flâneur*-Konzept im Kontext Digitaler Spiele beschäftigt (Vgl. Maughan 2021).

schiedene Spieler:innentypen müssen auch hier mit einbezogen werden, wenn darüber nachgedacht wird, ob und wie sich die atmosphärischen Potenziale des virtuellen London konkret für bestimmte Spieler:innen zu Atmosphären ausformen können. Nach Mark Eyles und Dan Pinchbeck lässt sich SYNDICATE damit als mehrdeutig bezeichnen, d. h. es bietet unterschiedliche »level[s] of engagement«,[558] die es Spieler:innen unter anderem ermöglichen, sich bewusst den Atmosphären des Spiels auszusetzen bzw. sich mit diesen auseinanderzusetzen.

Auf Basis der hier vorgestellten Techniken ist ein Gelingen von spezifischen Vergangenheitsatmosphären in den Stadtteilen zumindest wahrscheinlich, die dann als subjektive Wirklichkeiten erlebt werden und den Eindruck erwecken, an einen spezifischen Ort zu einer spezifischen Zeit reisen zu können. In einem sehr eindrücklichen Steam-Review wird dieser Eindruck in Worte gefasst:

»The NPC interactions on the street, ambient noise, and weather effects are all amazing. Drunks will sing, people will get into fights, there will be random shakedowns in alleys. There are evocative bills posted everywhere outside and indoor areas have Holmesian decorations like old couches and oil lamps. It's just fantastic the way that good film sets are fantastic; it adds so much atmosphere without you ever really noticing where it comes from unless you stop and serious examine your surroundings.« (U227)

Was »Jon Umber« hier beschreibt, ist auch deswegen bemerkenswert, weil er das Unbewusste der atmosphärischen Wahrnehmung betont, weil er erkennt, dass all diese Dinge für die meisten Menschen nie als Details greifbar werden, sondern vor allem als ganzheitlicher atmosphärischer Eindruck wirkmächtig werden. »[W]ithout you ever really noticing where it comes from« beschreibt genau die Macht des Atmosphärischen, aber auch die Gefahr, die von ihm ausgeht und warum es notwendig ist, ein Sprechen über Atmosphären auszuprägen und Begrifflichkeiten hierfür zu entwickeln. »Jon Umber« attestiert schließlich: »There's so much to talk about that I can't possibly touch it all, but it all combines to a sum greater than its parts and transports you straight into the era in a way that few others games have« (U227b).[559] Auch wenn noch mehr über die Techniken der Atmosphärenproduktion, die in den Stadtteilen des virtuellen London Anwendung finden, zu sagen wäre, soll die Untersuchung der Atmosphären zweiten und dritten Grades an dieser Stelle nun ihr Ende finden und stattdessen der Blick geweitet werden auf die Atmosphären ersten Grades. Analog zu ANNO 1800 soll nun gefragt werden, welche übergeordneten, d. h. vor allem räumlich nicht mehr klar zu verortenden atmosphärischen Gehalte sich identifizieren lassen, die die Wahrnehmung des Spiels als Ganzes prägen.

558 Eyles/Pinchbeck 2011, S. 9 (siehe Kapitel B/I/7).

559 »Maybe just Dishonored«, ergänzt er – ein Spiel, das in der letzten Analyse dieser Arbeit im Fokus stehen wird.

3.4 Atmosphären der Industrialisierung, des Fortschritts, Umbruchs, Elends und des Übernatürlichen

3.4.1 *Erzeugende VI: Schmutz und Verfall*

Wie auch schon bei Anno 1800 dargelegt, gehe ich davon aus, dass sich aus dem Sprechen über Vergangenheitsatmosphären und ihre Herstellung sowie aus ihrer konkreten Manifestation in Syndicate bestimmte Vergangenheitsvorstellungen ableiten lassen. Das Aufdecken eines Atmosphärendiskurses um Syndicate ermöglicht dahingehend nicht nur, die ästhetische Arbeit der Entwickler:innen besser verstehen, sondern ebenso Aussagen über ein populäres Bild des ausgehenden 19. Jahrhunderts in London treffen zu können, das als Vergangenheitserleben zugänglich gemacht werden soll. Das komplexe Arrangement zur Erzeugung von Atmosphären in den Stadtteilen des virtuellen Londons ist in diesem Sinne kein Selbstzweck, sondern fügt sich in einen ganzheitlichen atmosphärischen Eindruck der Spielwelt ein, der in Form von Atmosphären ersten Grades zu fassen ist. In Anno 1800 trafen noch Atmosphären des Landlebens im Spielverlauf auf Atmosphären der Industrialisierung und Elektrifizierung und legten so auf einer höheren Ebene atmosphärische Eindrücke des Fortschritts und Optimismus nahe, die ein romantisiertes Bild des 19. Jahrhunderts aufriefen. In Syndicate lässt sich hingegen ein komplexeres Atmosphärenprofil identifizieren, das sich durch stete Reibung, durch allgegenwärtigen Kontrast auf allen Ebenen des atmosphärischen Erlebens auszeichnet und selbst auf der höchsten Atmosphärenebene nie ein einseitig positives Bild des ausgehenden 19. Jahrhunderts zeichnet und sich damit klar von Anno 1800 unterscheidet.

Zuerst sei der Blick auf die Stadtteile des virtuellen Londons gerichtet, die entscheidend zu einer Atmosphäre der Industrialisierung beitragen, hierbei vor allem die Themse, Southwark, Lambeth und Whitechapel. Letzterer Stadtteil ist der erste, den Spieler:innen im Verlauf der Haupterzählung des Spiels betreten und mit dessen Befreiung sie beauftragt werden. Whitechapel ist dabei auch der einzige Stadtteil, der in einer kurzen Zwischensequenz vorgestellt wird, wenn erfolgreich der erste Aussichtspunkt im Stadtteil erklettert wurde.

Es wird ein bedrückendes Bild gezeichnet. »[R]iddled with crime« sei der Stadtteil. Schlagwörter wie »Child labor« fallen, während schlaglichtartig Einblicke in die Hinterhöfe und Fabriken des Stadtteils gewährt werden. Art Director Thierry Dansereau hält im Artwork-Buch zu diesem Stadtteil fest, dass er »reveals the depth of poverty of the city's most afflicted citizens« (E36b). Concept Artist Grant Hillier positioniert diesen Stadtteil als »chaotic in form« und »overcrowded with poor and animals« (E37b). Southwark wiederum als der am stärksten industrialisierte Distrikt wird als »hell on earth« bezeichnet, »char-

acterized by red brick and thick black smoke« (E44b). Die roten Backsteinfabriken sind omnipräsent, meterhohe Schornsteine ragen in den Himmel und dichter schwarzer Rauch versperrt die Sicht (Abb. 65).

Lambeth trifft es noch härter, Davies spricht von den »severest consquences of the Industrial Revolution« und zählt auf: »poverty leading to madness, the exploitation of the weak« (E50b). Morsches Holz, heruntergekommene Marktstände und Arbeiter, die gerade noch genug Kraft haben, um sich auf den Beinen zu halten, während sie umherschlurfen (Abb. 66).

Auffällig sind auch die zufälligen Aktionen, die Nicht-Spieler-Charaktere hin und wieder durchführen und auf die Spieler:innen reagieren können – oder auch nicht. So kann es vorkommen, dass Spieler:innen Zeugen eines Handtaschendiebstahls[560] werden oder, noch eindringlicher, von Messerstechereien und Mord. Solche Ereignisse forcieren den atmosphärischen Eindruck vor allem in den ärmeren Stadtteilen wie eben z. B. Lambeth, betonen die Allgegenwärtigkeit von Elend und Gewalt.

Zuletzt die Themse: Nirgendwo zeigt sich besser, wie im Spiel Industrialisierung bzw. die Industrielle Revolution als atmosphärischer Eindruck verarbeitet wird. Ubisoft veröffentlichte zum Produktionsprozess hinter der Themse ein eigenes kurzes Making Of-Video,[561] das vor allem wegen Spielszenen auffällt, die, bedrohlich kommentiert, das atmosphärische Potenzial dieses Stadtteils umreißen:

> »[F]aces browned by tobacco, shoulders blooded by the meat, slaughtered to feed a million hungry mouths.« (E119b) »The ships had grown shorter, flatter and took their power from below the earth, spewing black fog into the sky. Coughing steel cans tugged and lugged her majesty's poorest creatures as they move the treasures of their riches to earn a honest wage.« (E123b) »Modernity has a strong smell an no place on earth smelled it more than London. The Thames was trying to drink both the waste waters of the factories and the London's mass. She could not flow fast enough to wash her muck out to sea and so her waters were brown, thick and nauseating.« (E125b) »The Thames: the throbbing pulse of an empire. Too sick to die and too greedy to heal. Where Londons blood runs blackest. Maker of the miserable and keeper of the mean.« (E127b)

560 Direkt bei Ankunft in London wird Jacob von einem kleinen Jungen ausgeraubt. Die erste Amtshandlung von Spieler:innen in London ist damit, dem flüchtenden Jungen hinterherzurennen. Auch das verweist schon auf den Zustand des Stadtviertels Whitechapel.

561 Siehe NeoGamer – The Video Game Archive 2019.

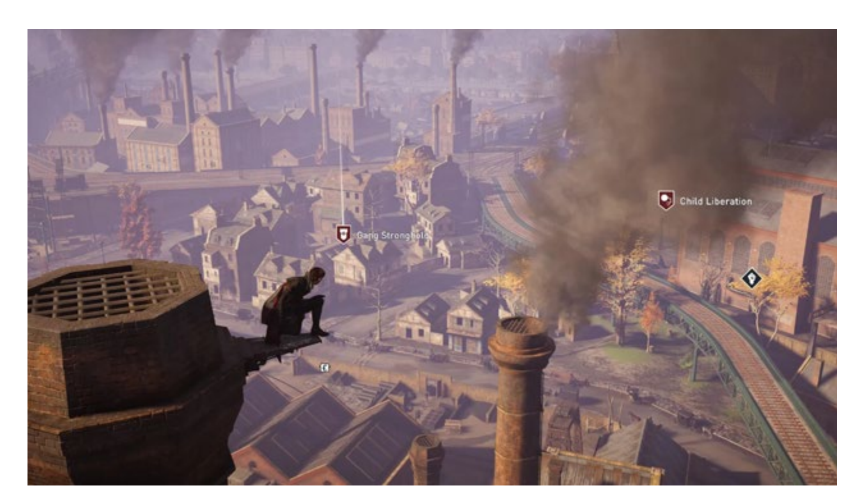


Abbildung 65: Die qualmenden Schornsteine von Southwark
(Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 66: Ein Armenviertel in Lambeth (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 67: Die Abwässer der Themse (Quelle: Screenshot des Autors)

Mit beeindruckender Intensität wird hier ein atmosphärischer Eindruck forciert, der nicht nur die spielweltliche Themse, sondern alle Stadtteile des Spiels einfängt, die von Fabriken, Slums, klagenden Arbeitern und dunklen Rauchschwaden gekennzeichnet sind.[562] Beim Blick über die Themse drängt er sich allerdings besonders auf (Abb. 67).

Die Fabriken am Horizont, zahllose Schiffe kommen und gehen, Rauchschwaden, der Lärm der Maschinen und das braune Wasser – es scheint fast, als könne man den Gestank, der hier geherrscht haben muss, riechen. Grant Hillier bezieht sich im Artwork-Buch hierbei auch explizit auf den »Great Stink«, als im Sommer 1858 wegen großer Hitze die Fäkalien und Industrieabfälle, die in die Themse gespült wurden, zu Gestank und Krankheitsausbrüchen geführt hatten. Erst danach wurde die Abwassersysteme einer Generalüberholung unterzogen. Entsprechend hält Hillier fest: »It's a very revealing thing to know how

562 Hingewiesen sei an dieser Stelle noch auf den »Assassin's Creed Syndicate Song«, den »Miracle of Sound« auf YouTube unter dem Titel »London Town« am 11.10.2015, also kurz vor Release des Spiels, veröffentlichte. Gavin Dunne veröffentlicht unter dem Namen »Miracle of Sound« oft und zahlreich Songs, die auf Digitalen Spielen basieren; auch zu früheren Teilen der Assassin's Creed-Reihe hat er Songs produziert. In dem betreffenden Song zu Syndicate werden ebenfalls sehr eindringlich die hier beschriebenen atmosphärischen Gehalte bzw. deren Erzeugende aufgerufen, die ein bestimmtes Bild der Industrialisierung zeichnen. Nicht zuletzt zeigt sich das in einigen Zeilen des Songtextes wie »Slaves in seas of soot we drown«, »A million choking chimneys burn and Blacken out the sky« oder »Cruel revolution smoke and steam« (miracleofsound 2015). Dieser Song stellt so einen interessanten Paratext dar, der ebenfalls Teil des Atmosphärendiskurses zum Spiel ist.

filthy London was in the 1800's.« (E27b) Zu solchen Dingen wurde – wie oben gezeigt – ja beispielsweise auch Judith Flanders befragt.

Was sich insgesamt zeigt, ist, dass die im virtuellen London omnipräsente Atmosphäre der Industrialisierung auf einer leiblichen Wahrnehmungsebene vor allem mit Hilfe allgegenwärtiger Erzeugender wie Schmutz und Verfall realisiert wird. Dahingehend unterscheidet sich Syndicate deutlich von Anno 1800. Nur auf den ersten Blick scheint es deutliche Parallelen zu geben in der Art und Weise, wie beide Spiele Erzeugende einsetzen, um einen atmosphärischen Eindruck der Industrialisierung hervorzurufen. Elemente wie meterhohe Fabriken – »metal structures and huge silhouettes« (E48b) – sowie Schienen, Züge und Arbeiterhäuser finden sich hier wie dort. Doch es sind schlussendlich andere Erzeugende, die die Vergangenheitsatmosphäre von Syndicate prägen: »The smog, clamor, and stench of Victorian London« (E1b), wie es Davies nennt, oder »an era of extreme poverty, unsanitary living conditions, debauchery, crime, diesease and intense pollution« (E2b), als welche Dansereau das 19. Jahrhundert bezeichnet. Es ist kein Zufall, dass sich diese beiden Aussagen direkt am Anfang des Artwork-Buches wiederfinden und sich derartige Betonungen der Schattenseiten der Industrialisierung[563] durch zahlreiche der ausgewerteten Beiträge ziehen.

Zu den vor allem in den Stadtteilen Southwark, Lambeth, Themse und Whitechapel präsenten Erzeugenden, die die Verschmutzung der Stadt und die prekäre Lebenssituation der Menschen leiblich erfahrbar machen, gesellen sich noch weitere Elemente auf Ebene des »crowd life« in und um die Fabrikgebäude und Hafenanlagen. Die Fabriken selbst sind, wie Gilbert sowie Jones und Osborne herausstellen, bestenfalls als Annäherungen daran zu verstehen, wie solche Fabriken im ausgehenden 19. Jahrhundert ausgesehen haben könnten. Ähnlich wie für die generischen Wohnhäuser lag den Entwickler:innen auch für die »quotidian spaces«[564] der Fabriken wenig exaktes Material vor, weswegen sie »relied more heavily on their own imagination to produce convincing urban scenes«.[565] Dies führte dann allerdings auch dazu, dass eben jene Fabriken im Spiel als »strinkingly modern« auffallen: »well-lit, well-ventilated, and uncrowded with multiple potential points of egress«, wie Gilbert festhält.[566]

563 Wie Stearns festhält, gibt es weiterhin Debatten unter Historiker:innen der britischen Industrialisierung über die »standard-of-living question« (Stearns 2018, S. 34), also darüber, wie gut oder schlecht die Lebenssituation der neuen Arbeiterschicht wirklich war. Wie so oft in der Geschichtswissenschaft scheint es hier keine einfachen Antworten zu geben: »Certainly there was variety, and factory workers were not the worst-paid group in the British population. Certainly also, however, particularly before about 1819, there was widespread suffering in the factory cities« (ebd.).

564 Jones/Osborne 2018, S. 196.

565 Ebd.

566 Gilbert 2016, S. 6.

Im Artwork-Buch räumt Davies ein, dass die Eisenbahn-Fabrik, die in einem Artwork von Hugo Puzzuoli festgehalten wurde (Abb. 68), »is understandably the ideal presentation, inspired and informed by extensive historical research« (E49b). Ähnliches dürfte auch für die anderen Fabriken, die ihren Weg ins Spiel gefunden haben, gelten.

Ihrer Funktion als dezidiert atmosphärische Räume tut dies allerdings keinen Abbruch – nur die wenigsten Spieler:innen dürften die zu luftigen Fabriken als Störungen auffallen. Nicht zuletzt wird durch die beschränkte Zahl an Arbeiter:innen und die zahlreichen Zugänge zu den Gebäuden ja auch die serientypische Flexibilität in der Annäherung an das Ziel (Befreiung und Eliminierung) in der Fabrik ermöglicht. Die Erzeugenden, die in diesen Fabriken anzutreffen sind, tragen dennoch eindringlich zu einer spezifischen Atmosphäre der Industrialisierung im Spiel bei. Häufig treffen Spieler:innen beispielsweise auf Kinder, die in den Fabriken Kohle schippen.[567] Die Luft ist rußgeschwängert, die Öfen glühen und obwohl diese Darstellungen sicherlich noch eine Idealisierung darstellen, lässt sich hier von einem eindringlichen atmosphärischen Potenzial sprechen, mit dem Spieler:innen immer dann konfrontiert werden, wenn sie beispielsweise eine der »Child Liberation«-Nebenaufgaben[568] annehmen.

Zur Bedeutung der Kinder und Kinderarbeit für die Atmosphäre des Spiels äußert sich in einer Podcastfolge Community Developer Gabriel Graziani:

> »And it's just one of the things that I think is so conducive to the atmosphere of that game is that you just have children and some of them are playing and some of them are begging and some of them are working and there doesn't need to be a lot of commentary […]. [I]t's unsettling because this is not the way things are now.« (E64b)

Aber auch zu Fabrikgebäuden wie den Gießereien selbst finden sich Stimmen. Im Artwork-Buch bezeichnen Davies und Puzzuoli diese als »alive, vibrating and smoking« (E47b) und sprechen von einer »dark and smoky atmosphere«

567 Peter N. Stearns betont, dass die Ausbeutung von Kindern und jungen Frauen in den Fabriken der Industriellen Revolution nicht zuletzt aus Kostengründen geschah, weil die Löhne dieser Gruppen geringgehalten werden konnten (Vgl. Stearns 2018, S. 34). Er attestiert: »Children had moved from providing supplemental labor to being beasts of burden« (ebd., S. 4).

568 Historikerin Alana Harris kritisiert diese Spielmechanik. Sie betont zwar, dass »Child labour was an ongoing concern for the Victorians, and there were concerted efforts to address it, particularly as we start to move into the 1870's and 80's«, wirft allerdings die Frage in den Raum: »[I]f we're liberating these children, what are we liberating them to?« (Nielsen 2015). Wie weiter oben schon geschildert, bleibt Syndicate eine Antwort auf diese Frage schuldig. Diese Befreiungsaktionen bleiben Stückwerk, eine Verbesserung der Lebenssituation der Arbeiterklasse wird im ganzen Spielverlauf nicht sichtbar.



Abbildung 68: »Locomotive Factory«, eine Konzeptzeichnung von Concept Artist Hugo Puzzuoli (Quelle: Davies 2015, S. 142)

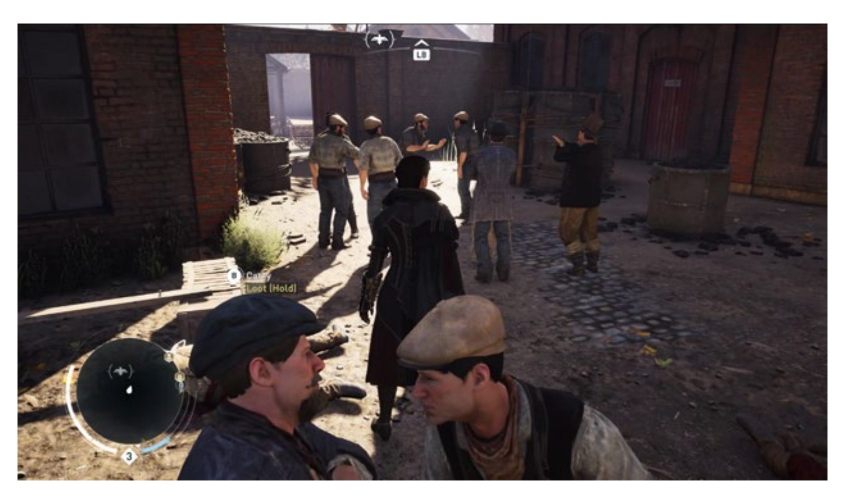


Abbildung 69: Ein Arbeiter stachelt seine Kollegen vor der Fabrik an. (Quelle: Screenshot des Autors)

(E46b). Einige Spieler:innen loben diese Atmosphäre explizit: »The filth that is shown in the factories with the muddy land and thick layers of smoke really nail the atmosphere«, hält »C3lebrimbor« fest (U33b). »TyrantLobe« sieht ihre Authentizitätsbedürfnisse befriedigt: »To be fair, I think Victorian era London really was just dirty and ugly lol« (U32b).

Auch vor den Fabriken treffen Spieler:innen allzu oft auf Arbeiter, die sich in erhitzten Gesprächen befinden oder Reden schwingen (Abb. 69). »Smash the machines!«, ruft einer, »Throw your bodies on the gears!« Und weiter: »We are not the exploited anymore!«, und: »Show them what we can do when we're united!«

Atmosphären des Umbruchs drängen sich hier und an vielen anderen Stellen im Spiel auf. Marc-Alexis Côté betont selbst, dass das ganze Konzept des Spiels, selbst der Titel, auf dem Unmut der Arbeiter basiert, die sich zusammenschließen, um für ihre Rechte zu kämpfen: »People would band together to try to defend their common interest, in what we could call Syndicates« (E114b). Wie aber schon zuvor betont, sollte die narrative Schlagkraft des Themas Arbeiterrechte und Klassenkampf nicht überschätzt werden. Evie und Jacob behaupten zwar, sich für die Arbeiterklasse einzusetzen, verfolgen allerdings eigentlich andere, im Schlagabtausch zwischen Assassinen und Templern verankerte Ziele. Egal ob zu Beginn des Spiels oder nach dem Ende der Erzählung um Starrick: Die Situation in den Fabriken und in den Slums bleibt unverändert, Arbeiter rufen weiter zu Aufständen auf, Kinder arbeiten weiter in Fabriken, Menschen klagen ihr Leid in den Slums der Stadt. Die Atmosphäre des Umbruchs entlädt sich nie in eine tatsächliche Änderung der Verhältnisse. Anders formuliert: Obwohl die Atmosphären nahelegen, dass sich Spieler:innen hier an einem Wendepunkt befinden, bleiben diese Atmosphären über den ganzen Spielverlauf unverändert. Es ließe sich kritisieren, dass eine Atmosphäre der Industrialisierung hier über räumlich mehr oder weniger klar bestimmbare (Sub-)Atmosphären von Elend, Gewalt und Umbruch erlebbar wird, eine tiefergehende Auseinandersetzung mit diesem eindringlichen Vergangenheitserleben allerdings nicht stattfindet. SYNDICATEs Herangehensweise an die Industrialisierung erschöpft sich damit primär im Affektiven, in der Möglichkeit, Elend wahrnehmen zu können, ohne davon betroffen zu sein oder wirklich etwas daran ändern zu können. User:in »HappyDeathDay« geht hierauf tatsächlich ein, wenn sie fordert: »I want London to feel safe in the nicer boroughs but I want it to feel like it's a risk entering the slums.« (U192b) Und auch »MrRedViper« kritisiert: »1868 London is an interesting open world. Like all AC open worlds, it lacks the ways you can interact with it to make it feel more ›real‹« (U226b). Die Atmosphäre der Industrialisierung ist aufwendig gestaltet, doch sie nimmt keinen Einfluss auf die Spielmechanik. Sie bleibt grundierendes Wahrnehmungsmoment, doch wird nur selten und oberflächlich selbst zum Thema.

3.4.2 Erzeugende VII: Realhistorische Persönlichkeiten

Trotzdem ist das Atmosphärenprofil des Spiels in dieser Hinsicht sicherlich als komplexer einzustufen als ANNO 1800, das im Vergleich durch seine omnipräsenten Atmosphären von Fortschritt und Optimismus auffällt. Auch SYNDICATE bringt solche atmosphärischen Gehalte ein, indem es, wie beispielsweise Nico Nolden schreibt, die »technischwissenschaftliche Revolution«[569] aufgreift. Wie auch in ANNO 1800 treffen in SYNDICATE das Alte und das Neue aufeinander, lässt sich auch hier eine Fortschrittsatmosphäre identifizieren, die in populären Darstellungen offenbar eng mit dem Setting verzahnt zu sein scheint. Es fallen Formulierungen auf, die so ähnlich auch schon im Kontext von ANNO 1800 gefallen sind. So spricht »Resident Historian« Jean-Vincent Roy von einer »time of great innovation« (E39b), Thierry Dansereau betont »advanced technological developments and major projects« (E2b), Paul Davies hebt den »rapid pace of progess brought about by the Industrial Revolution« (E31b) hervor und Marc-Alexis Côté sieht hier gar einen »›pivotal moment‹ of history«.[570] Der Kontrast des Alten und Neuen ist in SYNDICATE allerdings nicht so offensichtlich wie in ANNO 1800, bei dem in aller Schärfe Atmosphären des Landlebens auf Atmosphären der Industrialisierung treffen. Nicht zuletzt liegt das daran, dass SYNDICATE im Jahre 1868 verhaftet bleibt, während ANNO 1800 durch das ganze 19. Jahrhundert springt. SYNDICATE greift stattdessen auf ein Ensemble an realhistorischen Persönlichkeiten zurück, die im Spiel auftreten und – so möchte ich argumentieren – mehr als alles andere als atmosphärische Erzeugende und damit als Extension des virtuellen London verstanden werden können.

Marc-Alexis Côté betont selbst, dass es ihm und seinem Team darum ging, »to capture […] the presence of powerful thinkers and philosophers of their time« und nennt hier Charles Dickens, Karl Marx und Charles Darwin als Beispiele.[571] Die Präsenz dieser Persönlichkeiten in der Stadt ist relevant, nicht das, was sie tun – denn im Grunde warten sie nur darauf, dass die Spieler:innen mittels der Avatarfiguren Evie und Jacob das Heft des Handelns in die Hand nehmen. Politopoulos, Mol, Boom und Ariese halten zwar für den späteren Teil, ODYSSEY, aber doch problemlos auf andere Teile der Reihe übertragbar fest, dass die Persönlichkeiten in den Spielen »exist simply to make the setting more authentic while acting as ›quest hubs‹ for the players to do side quests«.[572] Und sie ergänzen: »Most of their dialogue is meaningless and does not provide information about

569 Nolden 2019, S. 180.

570 Interview mit Marc-Alexis Côté, Anhang F/II/2.

571 Ebd.

572 Politopoulos et al. 2019, S. 321.



Abbildung 70: Nightingale, Marx, Darwin und Bell (v.l.n.r.) (Quelle: Collage des Autors aus Porträts in der spielinternen Datenbank)

either history or the quests.«[573] Diese scharfe Kritik lässt sich meiner Einschätzung nach weitestgehend auf SYNDICATE ausweiten, muss allerdings dahingehend relativiert werden, dass die Persönlichkeiten zwar für die Erzählung des Spiels kaum von Relevanz, jedoch als atmosphärische Erzeugende bedeutsam sind. So hält auch Francesca Orestano fest, dass die Persönlichkeiten in SYNDICATE zwar nur eine geringfügige Rolle spielen, allerdings als »beneficent landmarks in the fields of science, medicine and nursing, political theory and technology« fungieren.[574] Florence Nightingale steht für medizinischen und pflegerischen Fortschritt, Karl Marx für gesellschaftlichen bzw. gesellschaftstheoretischen Fortschritt, Charles Darwin steht für naturwissenschaftlichen Fortschritt, Alexander Graham Bell für Fortschritt in der Telekommunikation (Abb. 70).

Wie betont: Diese Persönlichkeiten tauchen jeweils nur selten auf, außer Spieler:innen entscheiden sich dafür, die – für die Haupterzählung irrelevanten – Nebenaufgaben von beispielsweise Marx und Darwin anzunehmen. Nur Bell taucht einige Male auf, um Evie und Jacob mit neuer (Waffen-)Technologie zu versorgen. Insgesamt allerdings – und das zeigt Gilbert anhand eines Beispiels auf – erfüllen diese Figuren atmosphärische Funktionen. In einer Mission, in der Spieler:innen Marx beschützen müssen, während er eine Rede vor Arbeitern hält, ist es »all too easy to allow the character's voice to become background noise rather than a foothold for deeper understanding«.[575] Gilbert führt dies hier als Kritikpunkt an, weil das Spiel keine tiefere Auseinandersetzung mit Theorien und Handeln Marx' forciert. Betrachtet allerdings aus der Perspektive der Entwickler:innen, denen es – wie schon ausführlich gezeigt – vor allem darum geht, ein Vergangenheitserleben in ihrer Imagination des London von 1868 zu

573 Politopoulos et al. 2019, S. 321.

574 Orestano 2019, S. 211.

575 Gilbert 2016, S. 7.

ermöglichen, ergibt dies durchaus Sinn. Die Figuren werden nie zu aufdringlich, eine Auseinandersetzung mit ihnen und ihrem Schaffen ist in der spielinternen Datenbank oder über das Spiel hinaus sicherlich möglich, aber eben optional. Ihre atmosphärische Funktion erfüllen sie in jedem Fall, selbst wenn Spieler:innen nur am Rande einmal von Marx oder Darwin gehört haben. Sie tragen bei zu Atmosphären des Umbruchs und des Fortschritts. »This roster of characters sums up the period thematically«, wie es Sigoillot zusammenfasst.[576] In einer Spieler:innenaussage wird diese Funktion der realhistorischen Figuren aufgegriffen. »Darkronymus« kritisiert: »I don't want to explore a setting that is filled with historical figures like in an exhibition«, und kommt sogar zu dem Schluss, dass »[i]t was especially bad in SYNDICATE though.« (U176b). Und tatsächlich ließe sich sagen, dass solche Persönlichkeiten wie Marx oder Darwin ausgestellt werden wie Exponate, eingebettet in eine glaubwürdige Umgebung für einen spezifischen atmosphärischen Gesamteindruck.

3.4.3 Erzeugende VIII: Charles Dickens und der Neo-Viktorianismus

Noch deutlich wird dies, wenn der Blick auf Charles Dickens gerichtet wird, der direkt bei Ankunft der Assassinenzwillinge in London einen Auftritt hat (Abb. 71). Nach einem versehentlichen Zusammenstoß mit Jacob verfällt Dickens in einen kurzen Monolog und verschwindet kurz darauf im nächsten Pub. Assassinenkollege Henry Green klärt den verwirrten Jacob auf: »That, Mister Frye, was Charles Dickens. Knows everyone and everything in the city.«

Im literaturwissenschaftlichen Bereich finden sich erhellende Arbeiten zur populären Dickens-Rezeption, die sich auch mit seiner virtuellen Persona in SYNDICATE auseinandersetzen. Von diesen Beiträgen ausgehend, lässt sich Dickens als Ausgangspunkt weiterer atmosphärischer Gehalte deuten, die das komplexe Atmosphärenprofil ergänzen und im Neo-Viktorianismus verankert sind.

Zum Begriff des Neo-Viktorianismus sei nur in Kürze so viel gesagt, dass sich dieser auf die große Popularität medialer Geschichtsdarstellungen zum 19. Jahrhundert bezieht bzw. spezifischer zum Zeitraum, der als ›Victorian era‹ oder ›Viktorianisches Zeitalter‹ bezeichnet wird.[577] Besonders ist das komplexe Verhältnis dieser medialen Verarbeitung der viktorianischen Herrschaft zu betonen: »Neo-Victorianism allows for a liminal space in which the Victorian and the contemporary are in constant dialogue«.[578] Das aufstrebende Forschungsfeld der »neo-Victorian studies«[579] hat es sich dahingehend zur Aufgabe gemacht,

576 Sigoillot 2020, S. 15.
577 Vgl. Louttit/Louttit 2018.
578 Nally 2019, S. 12.
579 Louttit/Louttit 2018, S. 2.



Abbildung 71: »Should you ever be in the mood for a tale or two, you can always find me where the ale is warm and tempers are hot!« (Quelle: Screenshot des Autors)

herauszuarbeiten, inwiefern in jüngeren, populären Auseinandersetzungen mit dem ›Viktorianischen Zeitalter‹ dessen Bedeutung für die Gegenwart ausgehandelt wird. Es wird gefragt, inwiefern »[n]ostalgic desire«[580] oder »celebratory narrative[s]«[581] auf der einen oder Narrative eines »break or rupture between present and the past«[582] auf der anderen Seite gegenübergestellt und in Richtung einer »uncanny presence that somehow produces both alterity *and* recognition«[583] aufgelöst werden. Es geht damit also um ein komplexes Verhältnis zur jüngeren Vergangenheit und deren identitätsprägendem Einfluss auf die Gegenwart. »No city emblematises Victorian urban legacies as potently as London«,[584] hält Esser ergänzend hierzu fest, und auch deswegen ist es unumgänglich, sich in einem Spiel, dem so sehr daran gelegen ist, ein atmosphärisches Vergangenheitserleben in einem virtuellen London des 19. Jahrhunderts anzubieten, mit dem Konzept des Neo-Viktorianismus auseinanderzusetzen. Gleichzeitig ist auch zu fragen, inwiefern das Atmosphärische in diesem Kontext eine Rolle spielt, wie die Literaturwissenschaftler:innen Chris Louttit und Erin Louttit bereits andeuten: »It would, therefore, be worth further exploring the extent to which screen neo-Victorianism is defined by look and mood as much as period veracity.«[585]

580 Nally 2019, S. 7.
581 Mitchell 2010, S. 53.
582 Ebd.
583 Mitchell 2010, S. 61, Hv. i. O.
584 Esser 2021, S. 3.
585 Louttit/Louttit 2018, S. 11.

Zurückblickend auf den virtuellen Charles Dickens in Syndicate steht nun die Frage im Raum, welchen konkreten Einfluss er auf die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels nimmt. Spieler:innen hatten hier recht klare Erwartungen. »paradoxxz« wünscht sich einen »Victorian/Dickensian Christmas DLC«: »Candles in the windows, Christmas carollers, a great big Christmas tree in front of Buckingham Palace – it would be amazing!« (U18b). »papa_smurphy« hat einen ähnlichen Vorschlag: »I was really hoping for a Dickens Christmas Carol mission set during Christmas. Maybe we'll get that as DLC around the winter holidays?« (U147b). Interessanterweise greift hier eine User:in ein und kritisiert: »As an Englishman it's Annoying Dickens is associated with Christmas so much. I know he wrote a fair few Christmas novels, novellas and plays and he's now the epitome of an English Christmas but he's about so much more than that« (U148b).

Und tatsächlich: Wie Literaturwissenschaftlerin Shari Hodges Holt herausarbeitet, zeigt schon das erste Treffen mit Dickens im Spiel, dass hier ein »darker approach to his character« verfolgt wird, weil er gerade nicht an »A Christmas Carol« arbeitet in diesem Moment, sondern an »The Mystery of Edwin Drood«.[586] Holt weiter hierzu: »Rather than constructing Dickens as the cheerful Father Christmas figure typical to many heritage representations of the period, Syndicate instead presents Dickens as a Victorian-era ghost-buster leading players on dangerous adventures through a Gothicized version of nineteenth-century London.«[587] In den optionalen Nebenmissionen, die Dickens Spieler:innen aufgibt, geht es dann auch konsequenterweise darum, paranormalen Aktivitäten in der Stadt nachzugehen und diese aufzuklären. Statt weihnachtlicher Stimmung wird hier das Übernatürliche und Okkulte betont, eine andere atmosphärische Facette des viktorianischen London eröffnet. Auch Louttit und Louttit betonen die Verbindung des Neo-Viktorianischen mit »Gothicised conception of the period«,[588] der sich auch Syndicate nicht verschließt.

Gerade hierin liegt die Komplexität des Atmosphärenprofils des Spiels. Waren die atmosphärischen Gehalte von Anno 1800 noch recht eindeutig zu bestimmen und konnten immer dem Ziel zugeordnet werden, eine Art ›Wohlfühlatmosphäre‹ zu schaffen, so ruft Syndicate an verschiedenen Stellen der Spielwelt und zu verschiedenen Zeiten im Spiel jeweils verschiedene atmosphärische Gehalte auf, ohne dass die eine Atmosphäre jemals ganz die andere ablösen würde. Stets gibt es atmosphärische Spannungen bzw. Reibungen zwischen kontrastierenden atmosphärischen Gehalten. Zahlreiche Atmosphären zweiten und dritten Grades in den Stadtteilen, Straßenzügen und Hinterhöfen

586 Holt 2020, S. 378.
587 Ebd.
588 Louttit/Louttit 2018, S. 7.

tragen zu Atmosphären ersten Grades der Industrialisierung, des Fortschritts und auch des Okkulten, Übernatürlichen oder Mysteriösen bei. All diese atmosphärischen Potenziale existieren nebeneinander und im ständigen – mal fließenden, mal abrupten – Wechsel in der Spielwelt von SYNDICATE sind sie selbst mit einem analytischen Blick kaum auseinanderzudividieren. Auch hier kann die Unterteilung in Atmosphären verschiedener Grade nur eine Behelfslösung im Analysekontext sein, um dieser Komplexität irgendwie begegnen zu können, um räumlich klarer lokalisierbare Atmosphären von übergeordneten, stadtteilübergreifenden Atmosphären zu trennen.

Ein Beispiel für diese Komplexität ist die Hauptmission, die im Lambeth Asylum[589] spielt – hier tritt Charles Dickens auch als Questgeber in Erscheinung. Aufgabe der Spieler:innen ist es, den ›verrücken Professor‹[590] John Elliotson umzubringen, der fragwürdige Experimente an Patienten im Asylum durchführt. Spieler:innen betreten das Grundstück bei Nacht, es regnet in Strömen, der Glockenturm ragt bedrohlich in den Himmel (Abb. 72).

Tageszeit und Wetter sind in dieser Mission von entscheidender Bedeutung für die entstehenden Atmosphären. Im freien Durchwandern werden Tageszeiten und Wetterverhältnisse dynamisch simuliert, sodass sich ganz unterschiedliche atmosphärische Situationen in der Stadt entwickeln können, die dann auch je nach Spieler:in sehr verschieden sein können. Paul Davies spricht davon, dass »Ubisoft concept artists experimented with lighting and particles to bring an unprecedented level of atmosphere to the gaming stage« (E15b). Hugo Puzzuoli wiederum geht darauf ein, dass er sich bei seinen Konzeptzeichnungen explizit von britischen Künstler John Atkinson Grimshaw inspirieren ließ, um »diverse and rich atmospheres« herzustellen: »We chose pink shades for morning and more orange afternoons, to really differentiate them. For twilight, I took inspiration from the green shades of the great British artist John Atkinson Grimshaw.« (E34b) (Abb. 73). Und wegen »[a]dvances in rendering technology«, so betont Davies, war es den Entwickler:innen möglich, die atmosphärischen Eindrücke der Konzeptzeichnungen weitestgehend in die Spielwelt zu übersetzen (E30b, E33b).[591] Auch Spieler:innen verbinden mit dem Setting und vor allem mit der Stadt London sehr spezifische Wetterkonstellationen. »Clearly_a_fake_name« hält hierzu beispielsweise fest, dass ihrer Meinung nach »[a] lot of atmosphere we expect from Victorian London will need to come from weather and particle effects. We're talking about industrial London, there needs to be smog and

589 Vermutlich basierend auf dem berüchtigten »Bethlem Royal Hospital«.

590 Zur Kulturgeschichte der Figur des »mad scientist« siehe Pfister 2017b.

591 Vgl. hierzu auch Fuchs, der Syndicate für seine Wettersimulation lobt: »with a combination of industrial smoke, epic cloud formations, dynamic lighting and weather the effect is amazing« (2019, S. 58).

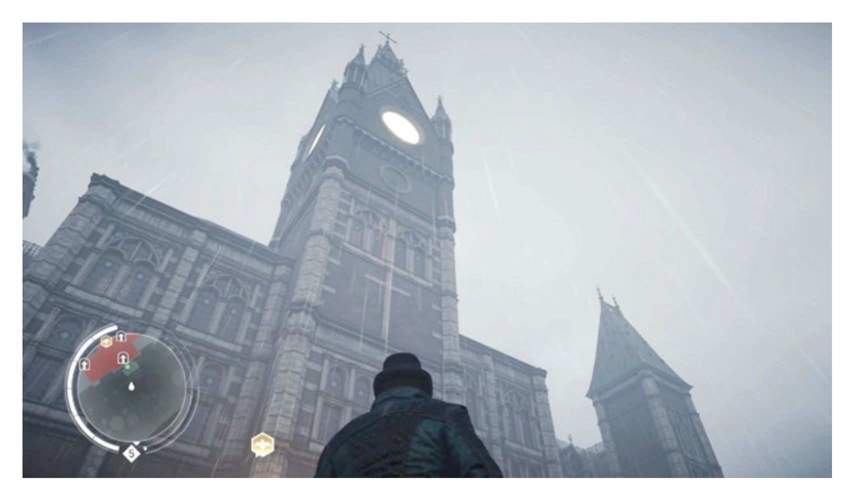


Abbildung 72: Das Lambeth Asylum in SYNDICATE (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 73: Studien zu wetter- und tageszeitbedingten Atmosphären der Stadt (Quelle: Davies 2015, S. 93)

dark cloudy skies« (U2b). »Trihll333« fragt explizit danach, ob in einem Gameplay-Video denn schon London im Regen gezeigt wurde und ergänzt: »I hope they don't mess that up« (U122b). Und »Iorveths«, zuletzt, bezieht sich auf eigene Erfahrungen im realweltlichen London: »It might be dreary but it's realistic. Can confirm, I am in London now and it is very dreary« (U153b). Wie bereits zu Beginn dieser Analyse festgestellt, zeigt sich auch bei der Rolle des Wetters für die entstehenden Atmosphären, dass tendenziell eine Verschmelzung gegenwarts- und vergangenheitsbezogener Authentizitätsbedürfnisse vorliegt, die die Wahrnehmung der Atmosphären prägt.

In der genannten Asylum-Mission wird das virtuelle Wetter nun bewusst eingesetzt. Automatisch bei Missionsbeginn werden die Parameter entsprechend angepasst, damit Spieler:innen diese Mission immer bei Nacht und Regen erleben. Ein bestimmter atmosphärischer Eindruck soll forciert werden, das – von Charles Dickens ausgehend – Übernatürliche und Mysteriöse. Auch Lydia Andrew legt diese Fokussierung nahe: »[T]hat Gothic idea is very, very popular in Victorian literature and the culture of that period. And when you look at things like Penny Dreadful, you see that kind of thing reflected all the time in other media« (E98b). Die Entwickler:innen sahen sich hiermit also in einer medialen Tradition – es ließe sich sagen: in einer medialen Tradition des Neo-Viktorianischen. Gleichzeitig entspricht die – wenn auch nur selektive – Einbindung solcher Atmosphären in das Spiel den Erwartungen der Spieler:innen: »alexandresounds« spricht über die BBC-Serie RIPPER STREET und hält fest, dass »it's getting me pretty hyped for Syndicate in terms of the general mood and atmosphere« (U7b). »1982mathew« wiederum fragt bei Reddit vor dem Spielen nach, ob die Atmosphäre von SYNDICATE denn auch »dark« sei, denn sie sei besonders an der »atmosphere of dark Victorian London« interessiert (U34b). Andere Spieler:innen loben die Missionen mit Dickens als »unique, mysterious, atmospheric« (U172b) oder sprechen von einem »dark and mysterious London setting« (U177b) oder einer »mysterious dark streets atmosphere« (U179b).

Seinen Kulminationspunkt findet dieser atmosphärische Zuschnitt des Spiels in der kostenpflichten Erweiterung »Jack the Ripper«, die 20 Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt ist. Evie Frye kehrt nach London zurück und muss den mordenden Jack the Ripper zur Strecke bringen. Der Höhepunkt dieser kurzen Erzählung findet auch hier wieder im Lambeth Asylum statt. Überhaupt bietet dieser DLC eine alternative Version der Stadtteile Whitechapel und City of London an, die sich vor allem dadurch vom Hauptspiel unterscheidet, dass hier dauerhaft bestimmte Wetterbedingungen vorherrschen (Abb. 74). Kälte, Schnee und Nebel machen hier eine Atmosphäre des Mysteriösen und Übernatürlichen zur dominanten Atmosphäre, während sie im Hauptspiel nur kontrastierend und punktuell eingesetzt wird. Damit entspricht dieser Jack-the-Ripper-DLC auch der Erwartung vieler Spieler:innen,



Abbildung 74: Whitechapel im DLC »Jack the Ripper« (Quelle: Screenshot des Autors)

die sich schon seit Ankündigung des Spiels einen Auftritt des Mörders im Spiel gewünscht hatten. »AssassinsCreedFan52« fragte sich z. B., warum Ubisoft sich denn für das Jahr 1868 entschieden hätte, denn: »1885–1890 would have been cool- a darker theme (Jack the Ripper)« (U45b). Auch »ianrobbie« forderte einen Auftritt von Jack the Ripper: »Just think how much more atmospheric the game would look with a fog filter at night. […] Come on Ubisoft. It's perfect for the Jack the Ripper DLC« (U195b). Für einige Spieler:innen ist genau das Mysteriöse und Übernatürliche das, was sie atmosphärisch von einem Spiel in einem viktorianischen Setting erwarten.

Erneut zurückkehrend zum Hauptspiel und zur Rolle von Charles Dickens, soll deswegen noch einmal betont werden, dass es gerade die atmosphärischen Kontraste sind, die das Atmosphärenprofil des Spiels auszeichnen. Das Spiel sträubt sich dagegen, atmosphärisch klar gefasst zu werden. Und auch Dickens ist diesbezüglich nicht nur als Erzeugendes im Sinne der Atmosphären des Mysteriösen zu sehen. Er steht, wie Orestano unterstreicht, für »the entire Victorian cultural milieu generated by Dickensian discourse«.[592] Der Name Charles Dickens »carries the weight of, the entire Victorian era, of the metropolitan centre of the British Empire, London, and of its streets, river, bridges and slums.«[593] Auf die Spitze getrieben: Er verkörpert »all the shades of darkness and light, despair and hope, poverty and wealth«, das dem ›Viktoriani-

592 Orestano 2019, S. 207.
593 Ebd., S. 215.

schen Zeitalter‹ (nicht nur) in populären Darstellungen zugeschrieben wird.[594] Er personifiziert in diesem Sinne den steten atmosphärischen Kontrast, den das Spiel auszeichnet. Dahingehend ist es auch kein Zufall, dass er so früh zu Beginn des Spiels auftritt, sondern ein klarer Fingerzeig auf die Art des Vergangenheitserlebens, das Spieler:innen in diesem virtuellen London erwartet. Es lässt sich dahingehend zusammenfassend festhalten, dass SYNDICATE – ganz im Sinne einer neo-viktorianischen Populärkultur – so etwas wie eine Atmosphäre des Viktorianischen anbietet, für die Dickens als Fixpunkt und zentrales Erzeugendes fungiert.

3.4.4 Erzeugende IX: Kleidung und Steampunk

Es wurde deutlich: Die atmosphärischen Kontraste sind im virtuellen London omnipräsent. Zahlreiche Spannungsfelder lassen sich identifizieren: ›farbenfroh vs. düster‹, ›Opulenz vs. Elend‹, ›Gesellschaft vs. Chaos‹, ›Wissenschaft vs. Okkultismus‹, ›neu vs. alt‹. Eine wichtige Trennlinie stellt hier die Themse dar, die die Stadt in zwei Teile aufspaltet. Die Stadtteile, die sich vor allem wegen Schmutz und Verfall hervortun, sind vor allem (abgesehen von Whitechapel) im Süden beheimatet. Der Opulenz der City of London oder von The Strand begegnen Spieler:innen wiederum im Norden. Jonathan Dumont führt hierzu aus, dass sich diese grundlegende Aufteilung schon bei ersten Besuchen der Stadt für die Entwickler:innen herauskristallisierte und für die weitere Entwicklung die Grundlage bildete: »[T]hat starch contrast was really interesting and it's divided up by the river and we really wanted to push that also as the base component of our layout« (E68). Community Developer Andrien Gbinigie geht hier noch weiter ins Detail und hebt auf die Kleidung der Bewohner:innen in den verschiedenen Stadtteilen als atmosphärische Erzeugende ab: »[Y]ou know, to one side of the thames you have people in their bowler hats or whatever, and, and their suits […]. And then you cross over to the other side, and then it's like a lot more muddy. […] The buildings aren't nearly as tall people are wearing rags, you know, it's very industrialized …« (E70b). Überhaupt ist im Rahmen der neo-viktorianischen Dimension des Spiels die visualisierte Kleidung der Bürger:innen, aber auch der Avatarfiguren Evie und Jacob hervorzuheben. Das Artwork-Buch widmet den verschiedenen Kleidungsstilen, die im Spiel je nach Stadtteil dominant auftauchen, einige Seiten (Abb. 75). Ausfallende Röcke, Gehstöcke und aufwendiger Kopfschmuck auf der einen, Westen, Melonen und heruntergekommene Stoffhosen auf der anderen Seite.

Besonders aber bei der Gestaltung von Evie und Jacob standen vor allem die Konzeptzeichner:innen vor größeren Herausforderungen, wie im Artwork-Buch

594 Orestano 2019, S. 208.

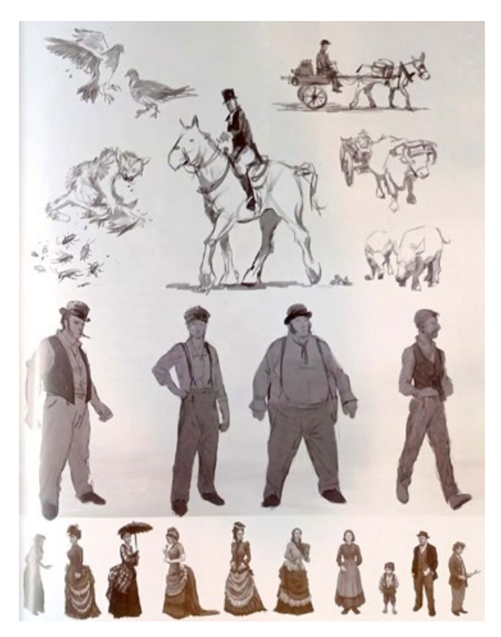


Abbildung 75: Zeichenstudien zu den verschiedenen Bevölkerungsgruppen im Spiel (Quelle: Davies 2015, S. 73)

geschildert wird. So lag die Aufgabe darin, »to balance the era specific details with the typcial Assassin shapes« (E4b), wie Grant Hillier ausführt. Es ist an dieser Stelle zu betonen, dass auch die steuerbare Avatarfigur selbst als Erzeugendes der Atmosphären im Spiel betrachtet werden muss. Beim vorliegenden neuzeitlichen Setting ist von einer erhöhten Wahrscheinlichkeit auszugehen, dass die bekannte Assassinen-Kapuze als Störfaktor im Verhältnis zu den anderen Bewohner:innen der Stadt fungieren würde, weswegen man sich schlussendlich dazu entschied, beispielsweise Jacob mit einer Schiebermütze bzw. später mit einem Zylinder auszustatten, den er nur auszieht, wenn er sich schleichend durch Umgebungen bewegt.

Auch die Farben spielten hierbei eine Rolle, wie Hillier schildert: »[W]e strayed from using the color white in favour of a darker pallet which has a better fit with our themes of industrialization and gang warfare« (E6b). Im Kontext einer Deutung des Spiels als neo-viktorianisches Produkt fasst Orestano die Outfits von Evie und Jacob als »neo-gothic« zusammen: »their black leather coats, hoods, boots and gloves shield them like dark armour.«[595] Gleichzeitig ist es allerdings für Spieler:innen durchaus möglich, im Spiel die Farbe des ge-

595 Orestano 2019, S. 209.





Abbildung 76: Das sogenannte »Huntsman's Outfit« für Jakob (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet) • **Abbildung 77:** Das Outfit »Ezio«, benannt nach dem Assassinen, der in vorigen Teilen der Serie eine prominente Rolle einnimmt. (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

tragenen Outfits zu ändern bzw. das Outfit insgesamt zu wechseln. Während der Karo-Mantel des »Huntsman's Outfit« wegen seiner klaren Bezugnahme zum populären Charakter Sherlock Holmes[596] möglicherweise noch als passend wahrgenommen werden könnte (Abb. 76), bricht das Outfit des Assassinen Ezio (aus Assassin's Creed II, Brotherhood und Revelations[597]) wiederum sehr deutlich mit der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels (Abb. 77).

596 Mit dem DLC »The Dreadful Crimes« werden optionale Kriminalfälle dem Spiel hinzugefügt, die Spieler:innen durch Gespräche und das Auffinden von Hinweisen lösen können. Sie werden hierbei von niemand anderem als dem jungen Arthur Conan Doyle unterstützt. Auch hiermit werden atmosphärische Gehalte des Mysteriösen in das Atmosphärenprofil des Spiels eingespeist, besonders, da auch hier die Wetterverhältnisse bei Missionsbeginn angepasst werden. Die Visualisierung der Hinweise freischwebend im Raum erinnert wiederum an die BBC-Serie Sherlock (Mark Gatiss u. a./Hartswood Films u. a. 2010–2017), obwohl diese in der Gegenwart spielt.

597 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2011.

Mit Hilfe der spielbaren Avatarfigur können sich Spieler:innen also durchaus dafür entscheiden, den atmosphärischen Gesamteindruck zu brechen, indem sie ›unpassende‹ Outfits verwenden.[598] Auch das hängt gewiss davon ab, welche Rezeptionshaltung die spezifischen Spieler:innen zugrunde legen, wie wichtig ihnen also der atmosphärische Gesamteindruck ist bzw. ob für sie die Avatarfigur überhaupt als atmosphärische Störung wahrgenommen wird. In den Spieler:innenstimmen wird allerdings die Tendenz deutlich, eher ein dem Setting angemessenes Outfit zu wählen. »Hgtyrantula« kritisiert beispielsweise, dass das Outfit von Ezio (Abb. 39) »didn't [fit] Jacob or the atmosphere of game« (U28b), während eine andere User:in die Outfits in SYNDICATE noch grundlegender als »costumes« kritisiert. Gelobt wird allerdings das standardmäßige Outfit von Jacob, da es »fits in the most« (U105b). In diesem Kontext hebt »acfk01« hervor: »I kind of like the fact that he wears a top hat out of his work, and that the hood now has a functional meaning.« (U106b)

Egal, welches Outfit gewählt wird, und egal, ob mit Evie oder Jacob gespielt wird: Auffällig ist der überdimensionale, mit Leder- und Metallelementen gespickte Handschuh an der linken Hand von Evie bzw. Jacob. Dieser Handschuh steht beispielhaft für Elemente des Steampunk, die mehr oder weniger offensichtlich die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels infiltrieren.

Erst einmal ist dieser Handschuh für das Gameplay von SYNDICATE von Bedeutung. In ihm beherbergt ist die seit dem ersten Teil der Serie bekannte ›versteckte Klinge‹, die mit einer Bewegung des Unterarms ausgefahren und in den Kehlen der nichtsahnenden Opfer versenkt werden kann (und muss). Für SYNDICATE wurde die Funktionalität des Handschuhs allerdings noch deutlich erweitert. In einer frühen Mission des Spiels müssen Spieler:innen als Evie oder Jacob den Palace of Westminster erklettern und für Alexander Graham Bell beschädigte Telegrafen-Kästen reparieren. Hierzu stattet Bell die beiden Assassinen mit einem Greifhaken aus, mit dem sich diese schnell an Gebäuden hochziehen oder auch die Kluften zwischen Gebäuden problemlos überqueren können (Abb. 78).

Dass dieser Greifhaken überhaupt existiert, ist eine Reaktion auf das Stadtlayout, das sich im Entwicklungsprozess ergeben hatte. Die bereits erwähnten breiteren Straßen, die erstmals nicht nur Menschen, sondern auch Kutschen beherbergen mussten, führten zu unüberwindbaren Abständen zwischen Gebäuden, die Spieler:innen gezwungen hätten, jedes Mal wieder hinunter auf die Straße klettern zu müssen. Die Integration des »Rope Launcher« verhindert diesen Bruch des Spielflusses. Gleichzeitig bedeutete seine Einbindung in das Spiel eine

598 Dieser Bruch personalisierter Avatarfiguren mit der sonst thematisch und atmosphärisch konsistenten Spielwelt wird auch in einem populären Meme mit dem Titel »When your customizable character is in a cutscene« verarbeitet (vgl. TV Tropes 2022).

Herausforderung für die Konzeptkünstler:innen, wie Grant Hillier schildert: »It was a great challenge to fit all the gadgets onto the design and make it look ›believable‹ and somewhat functional. It was important to take inspirations from the era's Industrial Revolution, and so support the narrative, gameplay and world the players will explore« (E8b). Schließlich entschied man sich für einen »more ›steampunk‹ look to fit more with the industrialization of the era« (E5), d. h.

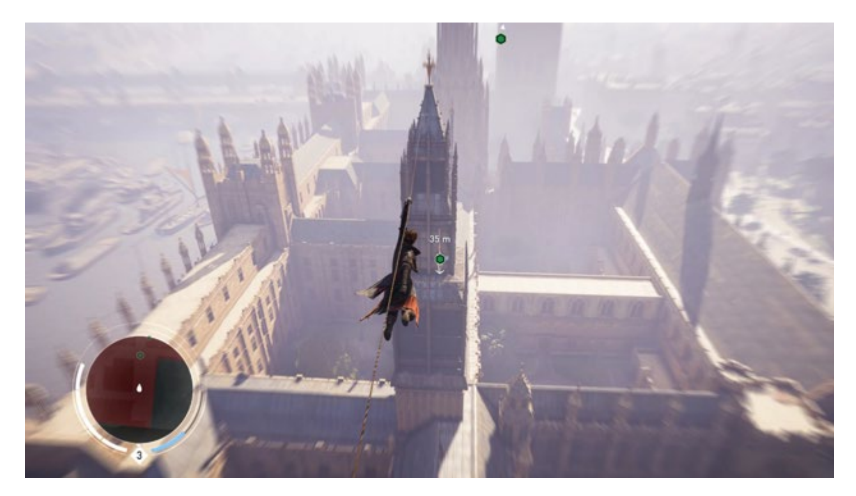


Abbildung 78: Mit dem Greifhaken über dem Palace of Westminster (Quelle: Screenshot des Autors)

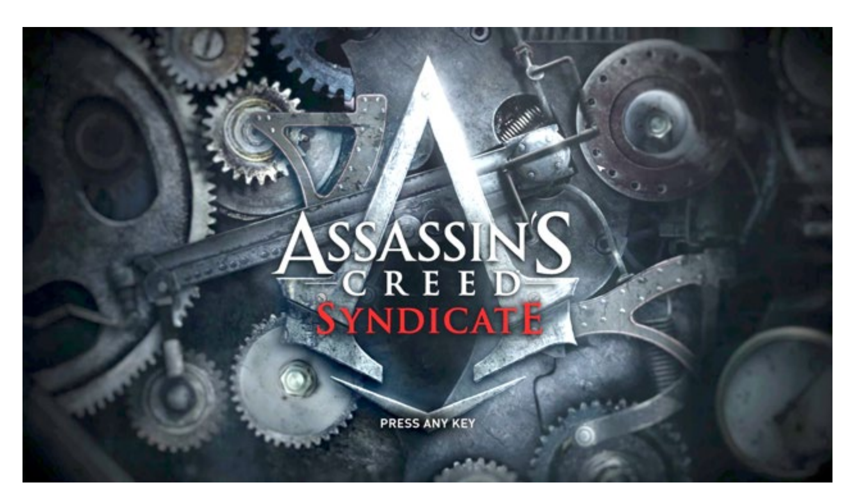


Abbildung 79: Das Startmenü des Spiels (Quelle: Screenshot des Autors)

Steampunk wird hier als Möglichkeit verstanden, das Setting – dessen Realitätsbezug sonst oft und gerne betont wird – mit fiktionalen, ahistorischen Technologien anzureichern. Bell stattet die Assassinenzwillinge beispielsweise auch mit »Voltaic Bombs« aus, Elektrosprenggranaten, die Gegner paralysieren können. Konsequenterweise bezeichnet Di Mascio das Setting des Spiels als »vaguely influenced by the steampunk genre«.[599] Doch was bedeutet das konkret?

Literaturwissenschaftlerin Claire Nally bestimmt ›Steampunk‹ als »playful, taking an ironic and critical approach to historical and cultural material from the Victorian period, with especial focus on the technology and science of the Industrial Revolution.«[600] Sie ergänzt: »The major objective of steampunk is rewriting history from the vantage point of today«.[601] Die Frage ist, wie sich ein derart klar als ahistorisch markiertes Element in den atmosphärischen Gesamteindruck einbettet, der – wie bisher gezeigt – von den Entwickler:innen sonst derart angelegt ist, dass ein Gelingen wahrscheinlich und atmosphärische Störungen unwahrscheinlich sind. Tatsächlich halten sich die klar einer ahistorischen Steampunk-Perspektive zugehörigen Elemente im Spiel in Grenzen und lassen sich am ehesten auf Gameplay-Erfordernisse zurückführen. Die Entwickler:innen scheinen bemüht gewesen zu sein, solche Steampunk-Elemente wie den Greifhaken so gut es geht in Atmosphären der Industrialisierung und des technologischen Fortschritts einzubetten, statt sie klar als intendierte Störungen zu positionieren. So werden Spieler:innen schon direkt beim Starten des Spiels, noch bevor das Auswahlmenü überhaupt sichtbar ist, von einer atmosphärischen Ankunftssituation begrüßt. Zahnräder rattern, alles klickt und klackt, die Dampfmaschine ackert und prustet,[602] während das Logo des Spiels prominent in der Mitte des Bildschirms prangt (Abb. 79).

Es ließe sich hier bereits von einer Atmosphäre der Industrialisierung wie auch einer diffusen Atmosphäre des Steampunk sprechen – die Übergänge sind hier fließend und es hängt sicherlich auch davon ab, mit welchen Erwartungen Spieler:innen an das Spiel herantreten. In jedem Fall dürfte durch eine solche Ankunftssituation der Versuch gewagt sein, solche ahistorischen Technologien wie den hypermobilen Greifhaken atmosphärisch aufzufangen, damit sie später nicht allzu stark als Störungen auffallen. Wie Nally erläutert, ist Steampunk in der Regel »self-conscious in its anachronism and ahistoricism (or combination of different historical themes and tropes)«,[603] und ich denke auch, dass hier sehr bewusst mit Steampunk-Ästhetiken gearbeitet wurde, um vor allem die ahisto-

599 Di Mascio 2021, S. 137.
600 Nally 2019, S. 1.
601 Ebd., S. 5.
602 Wie Nally zu Steampunk noch genauer erläutert: »[S]team power is an everyday part of society, and the internal combustion engine has never been made« (2019, S. 5).
603 Ebd., S. 13.

rischen Gadgets der Assassinen in das Setting einzubetten. Allerdings sehe ich Steampunk in SYNDICATE nicht als »defamiliarising lens through which we may re-evaluate the real world«,[604] in dem Sinne, dass es »challenge[s] and subvert[s] the ways in which we have come to remember it«,[605] sondern im Gegenteil als Versuch, den vor allem atmosphärischen Bruch durch das Ahistorische und Fiktionale zu verhindern. Anders formuliert: Mein Eindruck ist nicht, dass hier von den Entwickler:innen auf Steampunk-Ästhetiken zurückgegriffen wurde, um eine Reflexionsebene in die Spielwelt von SYNDICATE einzuziehen, sondern weil Steampunk als Zugang zum ›Viktorianischen Zeitalter‹ bereits weitestgehend popularisiert ist, dahingehend auch als atmosphärischer Eindruck zur Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen beiträgt. Steampunk fungiert in diesem Sinne als Mittel zum Zweck, als Möglichkeit, um die aus Gameplay-Erwägungen benötigten Technologien wie den Greifhaken oder die Elektrobombe atmosphärisch so gut es geht einzubetten, ohne das Fiktionale zu betonen. Atmosphären der Industrialisierung und des Steampunk gehen hier fließend ineinander über, um Brüche zu vermeiden. Der Eindruck, an einen vergangenen Zeit-Ort reisen zu können, bleibt dadurch bestehen und das Fiktionale nimmt nie überhand.

Besonders nach Veröffentlichung der ersten Trailer zum Spiel wurden von Spieler:innen allerdings auch vehemente Diskussionen über die in SYNDICATE auftauchenden ›Steampunk-Technologien‹ geführt. So schreibt »Sundance12«, dass sie »really turned off by the […] zip-line« war (U48b). »JamesFraughton« fügt abwägend hinzu: »Not saying they won't be good for gameplay, they just seem to clash so much with the setting and tech available at the time, and what is possible now, that it just sucks me out of the world« (U49b) und bezeichnet den Greifhaken gar als »Batman grapple hook thing« (U47b). Andere Spieler:innen sind emotional noch deutlich involvierter. »BillDaCatt« fragt beispielsweise: »[H]aving tools and weapons that are totally unrealistic for the setting takes me out of the story completely. He is an assassin. He isn't Batman! […] I hate this fucking rope-gun« (U68b). Andererseits finden sich auch Stimmen, die nahelegen, dass »the inclusion of the zipline doesn't bother me at all« (U89b) oder solche, die erkennen, dass ahistorische Elemente seit jeher Teil der Serie sind: »Goes back to firing cricket pistol in the Renaissance and using my Revolution era grenade launcher dart rifle« (U201b). Zu beachten ist, dass all diese Aussagen vor Erscheinen des Spiels getätigt wurden. Kritik am Greifhaken u. ä. war in den von mir ausgewerteten Aussagen nach Erscheinen des Spiels nicht mehr zu finden, sodass zumindest vermutet werden kann, dass diese Technologien im Akt des Spielens nicht allzu oft als atmosphärische Störungen

604 Esser 2021, S. 13.
605 Ebd.

auffielen. Überhaupt scheint im Kontext der Reihe und besonders mit Blick auf die späteren Teile, in denen Assassinen wie Kassandra gerne auch die Zeit verlangsamen können, die Art und Weise, wie in SYNDICATE die ahistorischen bzw. fiktionalen Elemente atmosphärisch eingebettet wurden, recht elegant.

4 Diskussion: Der Animus als atmosphärische Störung?

Wie bei der Vorstellung der ASSASSIN'S-CREED-Reihe betont, beschränkt sich das Fiktionale nicht nur auf für diese Zeit kaum plausiblen Technologien wie Greifhaken und Elektrobomben. Die Spiele der Reihe sind insgesamt in ein fiktives Setting vom Kampf zwischen Templern und Assassinen eingebettet, wobei besonders relevant ist, dass das Spielgeschehen selbst eigentlich nur eine virtuelle Rekonstruktion von in DNA gespeicherter Erinnerung darstellt, die mit Hilfe der Animus-Technologie für Gegenwartsfiguren wie Desmond Miles oder Layla Hassan zugänglich wird.[606] Auch SYNDICATE macht aus dieser Einbettung keinen Hehl, auch wenn hier noch eine etwas andere Gewichtung vorgenommen werden muss. So werden Spieler:innen beim ersten Starten des Spiels nicht in die Rolle von Desmond Miles (wie in ASSASSIN'S CREED 1 bis 3) oder von Layla Hassan (wie in ASSASSIN'S CREED ORIGINS bis VALHALLA) verfrachtet, sondern direkt von der Assassinin »Bishop« angesprochen und darauf angesetzt, herauszufinden, was die Templer in London planen (Abb. 80).[607]

Hierzu müssen Spieler:innen dann den Animus – bzw. die »Helix«-Technologie, eine Art Weiterentwicklung des Animus, die im Grunde wie ein Cloud-basiertes Gaming-Tool funktioniert – nutzen, um die Erinnerungen von Evie und Jacob Frye nachzuerleben. Die Implikation dieser Darstellungsweise ist also tatsächlich, dass es die Spieler:innen selbst sind, die die Technologie nutzen, um über die »genetic memories« in die Vergangenheit einzutauchen. Interessant sind die phänomenologischen Implikationen, die eine solche Einbettung mit sich bringt. Es liegt nahe, dass die Animus- bzw. Helix-Technologie und ihre Sichtbarkeit in der Spielwelt als erheblicher atmosphärischer Störfaktor fungieren, weil durch diese Technologie das Fiktive in den Vordergrund tritt. Allerdings ist meiner Einschätzung nach das Gegenteil der Fall, d. h. die Omnipräsenz von Animus bzw.

606 Vgl. hierzu Politopoulos et al.: »This narrative device explains why players may visit – but are not able to meaningfully change – the past« (2019, S. 317).

607 Ganz genau genommen, spricht »Bishop« zwar nicht mit den Spieler:innen, sondern mit dem »Initiate«, einer User:in der Helix-Technologie, doch dieser »Initiate« wird niemals im Spiel visualisiert. Es ist sehr deutlich, dass hier ganz bewusst damit gearbeitet wird, dass die Spieler:innen von SYNDICATE und die fiktive Figur, die die Helix-Technologie ›spielt‹, überlappen bzw. als ein und dieselbe Person fungieren. Unmittelbarkeit wird durch diese Art der Erzählung betont.



Abbildung 80: »Bishop« richtet das Wort an die Spieler:innen. (Quelle: Screenshot des Autors)

Helix tragen sogar noch zum Eindruck eines unmittelbaren Vergangenheitserlebens bzw. gar einer Zeitreise bei, wie ich im Folgenden zeigen werde.

Interessanterweise betont Austin Wintory, Composer und Conducter für Syndicate, in einem Interview genau diese Spannung zwischen Zeitreise und dem Blick in die Vergangenheit durch die Augen vergangener Personen: »Well, bear in mind that Assassins Creed is not actually about time travel, it's about people in the future using technology to look back into the past.« Er schließt daraus: »So the game's settings really are in that past, even though in theory were looking at it through the lens of someone seeing it from the future« (E165b). Richtig ist: Niemand reist im Spiel wirklich in die Vergangenheit, d. h. kein Assassine der Gegenwart taucht plötzlich in einer Zeitkapsel im London des Jahres 1868 auf. Was Spieler:innen die meiste Zeit im Spiel sehen, sind – nach Prämisse des Spiels – tatsächlich die Personen, die zu dieser Zeit gelebt und in London unterwegs waren. Aus phänomenologischer Perspektive halte ich es allerdings für unzulässig, den Begriff der Zeitreise vorschnell fallenzulassen. Denn auch wenn im Spiel selbst niemand tatsächlich eine Zeitreise vornimmt, so lässt sich doch argumentieren, dass es die Spieler:innen vor dem Bildschirm sind, für die es scheint, als würden sie eine Zeitreise unternehmen. Hier ist die Unterscheidung zwischen Realität und Wirklichkeit erneut von entscheidender Bedeutung, die in Kapitel B/I/4.1 ausgebreitet wurde. Zwar findet in der Realität keine Zeitreise statt, doch in der phänomenologischen Wirklichkeit der Spieler:innen lässt sich vom Eindruck einer Zeitreise sprechen, der unter anderem über die in aller Ausführlichkeit vorgestellte Vergangenheitsatmosphäre realisiert

wird. Und es stimmt ja auch nicht, dass Spieler:innen nur in die Vergangenheit blicken und passiv zum Zuschauen verdammt wären, sondern sie steuern die Avatarfiguren Evie und Jacob Frie. In diesem Sinne nehmen Evie und Jacob eine Doppelrolle ein. Sie sind einmal in der Vergangenheit verortete Personen und gleichzeitig sind sie auch das Vehikel für die zeitreisenden Spieler:innen (siehe hierzu auch die Ausführungen zum Avatar als Prosthetic Proxy in Kapitel B/III/3.1). Auch Marc-Alexis Côté bezieht sich auf diesen Aspekt der Zeitreise in einem Interview. Er spricht von einer »fantasy of the historical time machine« als »core of the franchise«. Gleichzeitig stellt er klar, dass »it's not technically a time machine, because it doesn't transport you to another era«, vergleichbar mit dem, was Wintory vorgebracht hat. Doch – und das ist entscheidend – »it still allows our fans to experience different periods of time« (E159b). Die Betonung des Erlebnischarakters ist relevant hier. Wenn mit Hilfe von Assassin's Creed das Erleben vergangener Zeiten möglich wird, dann entspricht das im Grunde dem Konzept einer Zeitreise, auch wenn faktisch keine Zeitreise stattfindet. Auf Wahrnehmungsebene ließe sich ggf. von einem *Zeitreiseeffekt* sprechen, der die Unterscheidung deutlich macht. Als Phänomen, das auf dem Eintauchen in eindringliche Vergangenheitsatmosphären basiert, ist dieser Zeitreiseeffekt nicht als plumpe Illusion abzutun, sondern als Teil der Wahrnehmungswirklichkeit von Spieler:innen. Côté hält gar fest: »That's the essence of Assassin's Creed. As long as we fulfil that, it's an Assassin's Creed game« (E159b).

Tatsächlich finden sich auch in einigen wissenschaftlichen Veröffentlichungen zur Assassin's Creed-Reihe Bezugnahmen auf diesen Zeitreiseeffekt. Heinze sprach schon 2014 davon, dass »[d]urch die besondere Gestaltung der Spielelemente und durch spezifische Spielmechaniken« in Assassin's Creed »das Erleben von Vergangenheit möglich werden [soll]«.[608] Auch Politopoulos, Mol, Boom und Ariese nennen die Assassin's-Creed-Reihe »an enticing virtual time machine«[609] und Gilbert spricht von einem »sense of having visited another time and place«.[610] Besonders eindringlich hat jüngst Ägyptologe Christian Casey diesen Zeitreiseeffekt geschildert in einem Aufsatz, der passenderweise mit »Video Games as Time Machines« betitelt ist.[611] Er regt besonders dazu an, dass auch Forscher:innen sich diesem Zeitreiseeffekt öffnen sollten. Er kritisiert: »[W]e gather data, store it, organize it, analyze it, discuss it, and use it to suppress our aching desire to go there.«[612] Die »experience of interacting with a living world«,[613] die die Assassin's Creed-Spiele anbieten, könne allerdings

608 Heinze 2014, S. 178.
609 Politopoulos et al. 2019, S. 322.
610 Gilbert 2016, S. 4.
611 Casey 2021.
612 Ebd., S. 71.
613 Ebd., S. 74.

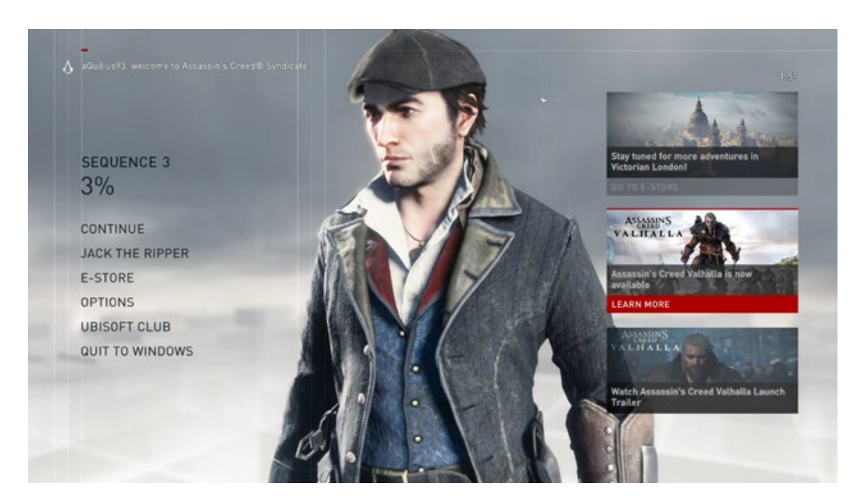


Abbildung 81: Das Pausenmenü von SYNDICATE (Quelle: Screenshot des Autors)

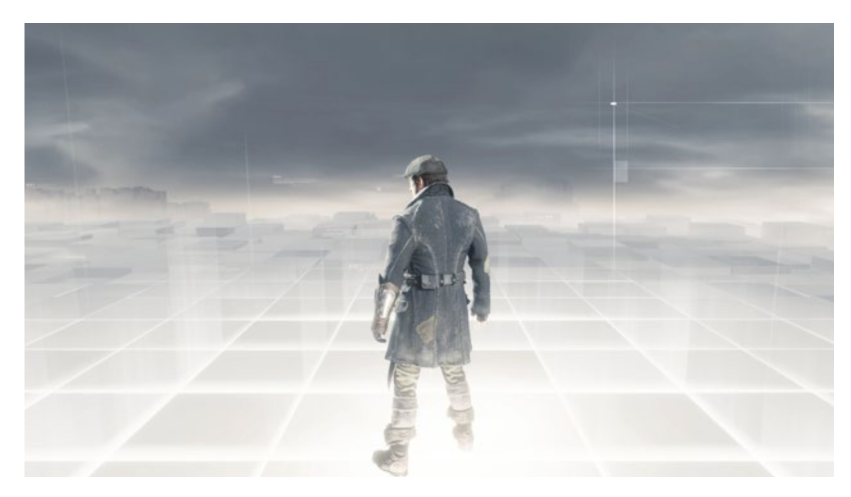


Abbildung 82: Der Ladebildschirm von SYNDICATE (Quelle: Screenshot des Autors)

»inform our understanding and enhance our work as scholars«,[614] sei also als Supplement und nicht als Gegensatz zum akademischen Wissen zu verstehen. Und zuletzt macht er einen ganz zentralen Punkt auf: »There is never any confusion about whether these things are actually happening«,[615] d. h. der Status der Spielwelt als Simulation wird nie verschleiert, was allerdings dem Zeitreiseeffekt nicht im Weg steht. Und hier ist wieder der Anschluss gemacht zum Animus- bzw. Helix-System, das im Spiel visualisiert wird. Der Eindruck einer Zeitreise wird nicht trotz der Tatsache, dass die Vergangenheitsdarstellung im Spiel selbst als Simulation markiert wird, erweckt, sondern gerade deswegen und dadurch.

Douglas N. Dow hatte das schon 2013 in einer Betrachtung des virtuellen Florenz in Assassin's Creed II erkannt, als er betonte, dass das Spiel ganz bewusst den Simulationsstatus der Stadt herausstellt, indem sich diese Stadt bei jedem Betreten der Spielwelt erst einmal als dreidimensionale Umgebung auf Basis einer Computermatrix vor den Augen der Spieler:innen aufbaut.[616] Auch für Syndicate lässt sich eine solche Beobachtung machen. Zu keinem Zeitpunkt verschleiert das Spiel, das Spieler:innen hier auf eine Simulation blicken. Das Startmenü ist klar von einem futuristischen Interface Design gekennzeichnet, d. h. der Eindruck wird erweckt, dass Spieler:innen hier auf das Interface des Animus bzw. Helix zugreifen (Abb. 81). Beim Laden des Spiels sehen Spieler:innen Jacob bzw. Evie in einer neutralen Zwischenebene, während das virtuelle London geladen wird (Abb. 82). Ist die Spielwelt fertiggeladen, scheint es so, als würden Spieler:innen in die Spielwelt *eintauchen*, ein Eindruck, der durch eine kurz sichtbare Bewegungsunschärfe an den Rändern des Bildschirms sowie eine Art Visualisierungsraster, das über das Bild gelegt ist, erweckt wird (Abb. 83).

Und auch das stets im Spiel sichtbare Interface (außer es wird gezielt von Spieler:innen deaktiviert) passt sich gerade nicht in die Atmosphären des Spiels ein, sondern die Minimap links unten oder die Navigationslinien auf der Straße betonen stets, dass hier das Interface von Animus bzw. Helix über die Spielwelt gelegt ist (Abb. 84).

Zuletzt können Spieler:innen am Rande von Missionsgebieten bzw. am Rande des virtuellen Londons deutlich sichtbar die Grenzen der Simulation entdecken. Ein Hinweis – »WARNING: Entering unstable data area« – weist darauf hin, dass zu diesen Bereichen keine Daten in den ausgespielten Erinnerungen von Evie und Jacob Frye vorliegen (Abb. 85). Auch wenn Evie oder Jacob im Spiel ›sterben‹, beginnt das Bild zu flackern, die Kamera fährt heraus, während in der Bildschirmmitte darauf hingewiesen wird, dass wir nun »DESYNCHRONIZED« sind (Abb. 86).

614 Casey 2021, S. 73.
615 Casey 2021, S. 76.
616 Dow 2013, S. 228.



Abbildung 83: Der Moment, wenn Spieler:innen mit der Avatarfigur die Spielwelt betreten (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 84: Navigationslinien sind in der Spielwelt zu sehen. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 85: Das Spiel zeigt an, wenn Spieler:innen den Rand der begehbaren Spielwelt erreichen. (Quelle: Screenshot des Autors)

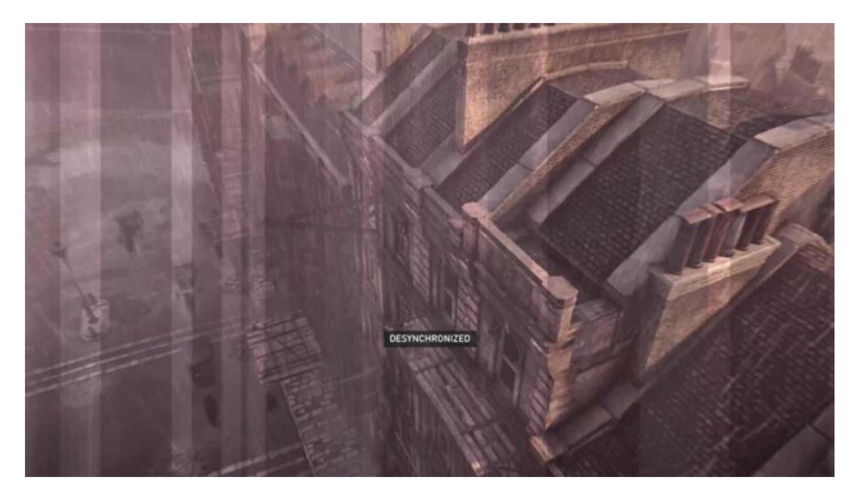


Abbildung 86: Scheitert die Mission oder stirbt die Avatarfigur, zeigt das Spiel einen Synchronisierungsfehler an. (Quelle: Screenshot des Autors)

Es ließen sich noch viele weitere Stellen und Techniken zeigen, an und mit denen das Spiel den Simulationscharakter der Spielwelt zeigt,[617] doch der Eindruck sollte klar geworden sein. Die Frage steht allerdings weiterhin im Raum: Haben wir es hier mit sehr auffälligen atmosphärischen Störungen zu tun, die die bisher so ausführlich dargestellte ästhetische Arbeit der Entwickler:innen an der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels ad absurdum führen?

Medienwissenschaftler Konrad Wojnowski hat zur phänomenologischen Bedeutung der Animus- bzw. Helix-Technologie interessante Überlegungen angestellt. Wie von mir schon herausgearbeitet, ragt diese Technologie geradezu aus der Diegese der Spielwelt heraus, denn sie passt nicht nur die Erzählung des Spiels in den weiteren Kontext um Templer und Assassinen ein, sondern rahmt ganz bewusst die Spielwelt als Simulation.[618] Um die bereits ausgebreiteten Begrifflichkeiten zu nutzen: Die Virtualität der Spielwelt drängt sich dem Leib der Spieler:innen geradezu auf. Wojnowski schließt hieraus richtigerweise, dass wir es hier mit einem autoreferentiellen Phänomen zu tun haben. Das Spiel als Simulation bezieht sich auf sich selbst und positioniert sich als Simulation. Er spricht deshalb von einer eigenen Darstellungsweise, die er als »simulational (digital) realism«[619] bzw. »sim-realism« bezeichnet: »[T]he game does not simulate a real world but familiarizes us with the simulation as real«.[620] Würde er hier mit den Begrifflichkeiten ›Realität‹ und ›Wirklichkeit‹ bzw. ›reality‹ und ›actuality‹ arbeiten – siehe Kapitel B/I/3.1 unter Rückgriff auf Gernot Böhme –, könnte er die Spannung zwischen Simulation und Vergangenheit exakter herausarbeiten. Denn ja, die Simulation von Syndicate ist nicht die Realität der Vergangenheit und sie behauptet auch nie, die Realität zu sein.

617 So können Spieler:innen an einer Stelle in der Spielwelt von Syndicate auf eine sogenannte »Animus Anomaly« treffen, die Spieler:innen in eine Art Sonderbereich der Spielwelt teleportiert. Hier steuern Spieler:innen nicht mehr Jacob oder Evie, sondern Evies Tochter Lydia Frye im Jahre 1916 in einem angepassten London, das unter deutscher Bombardierung steht. Dieser kurze Ausflug eröffnet noch einmal ganz neue atmosphärische Gehalte, die einer eigenen Analyse würdig wären (Felix Marlo Flor spricht beispielsweise explizit von einer »atmosphere of war« (E54b)). Im Rahmen dieser Arbeit würde eine solche Analyse allerdings zu weit führen. Eine oberflächliche Bemerkungen sei hier allerdings kurz gemacht: Die Stadt ist dauerhaft in das Licht eines strahlenden Sonnenaufgangs gehüllt (im Sinne einer »Golden Hour«), was Atmosphären des Aufbruchs und Optimismus im Krieg gegen die Deutschen forciert. Auffällig im Kontext der Animus-Technologie ist hier noch, dass Spieler:innen in diesem separaten Bereich mehrmals in direkten Kontakt mit einer Isu-Göttin (siehe Kapitel D/II/1.1) treten, die als überlebensgroß direkt in der Spielwelt visualisiert wird. Das lässt sich deutlich als atmosphärische Störung identifizieren wie überhaupt dieser Abschnitt im Jahr 1916 stark auf die Gegenwartserzählung ausgerichtet zu sein scheint.

618 Vgl. Wojnowski 2018, S. 88.

619 Ebd., S. 92.

620 Ebd., S. 91.

Doch haben wir es hier nicht mit einer anderen Form von Realität zu tun, sondern mit eindringlicher Wirklichkeit, d. h. eigentlich eher mit ›sim-actuality‹ als ›sim-realism‹. Und deswegen ist es aus phänomenologischer Perspektive auch irrelevant, dass das Spiel so klar und deutlich herausstellt, dass es eine Simulation ist. Alle Digitalen Spiele, egal, ob sie das so deutlich machen oder nicht, produzieren phänomenologische Wirklichkeit und nicht Realität. Digitale Spiele – zumindest die bildschirmbasierten – können nie ganz verschleiern, dass sie Spiele und damit Simulationen sind und bleiben damit stets »unmittelbar erlebte Gegenwart«,[621] d. h. Wirklichkeit, auch wenn sie versuchen, sich der Realität so gut es geht anzunähern. Die Spiele der Assassin's-Creed-Reihe im Allgemeinen und Syndicate ganz konkret gehen sehr selbstbewusst damit um, dass sie nie Realität sein können und zählen deswegen voll auf ihre Kernkompetenz, nämlich das Produzieren von unmittelbar erlebter Gegenwart in einer Welt, die wie Vergangenheit scheint. Der Effekt ist dann gerade nicht, dass Spieler:innen die visualisierte Animus- bzw. Helix-Technologie als Störung der Vergangenheitsatmosphäre wahrnehmen, sondern im Gegenteil bestätigt die Omnipräsenz des Animus nur, was Spieler:innen sowieso schon wissen: Sie spielen hier ein Spiel.[622] Und ein Spiel wie Syndicate spielen sie gerade auch deswegen – das ist ja eine zentrale These meiner Arbeit –, weil sie die eindringliche Vergangenheitsatmosphäre und die damit verbundene, vergangen scheinende Wirklichkeit erleben wollen, weil die Simulation *überhaupt erst möglich macht*, diese Wirklichkeit zu erleben. Deswegen: Natürlich ist das London Syndicates eine Simulation und natürlich wissen die Spieler:innen, dass dieses London eine Simulation ist, aber für den phänomenologischen Wahrnehmungseindruck ist das unerheblich. Wäre Simulation per se ein Problem für den Eindruck, in die Vergangenheit eintauchen zu können, würde nicht so allgegenwärtig über Digitale Spiele als Ermöglicher genau dieses Eindrucks gesprochen werden, dann gäbe es den von mir bereits vorgestellten Zeitreiseeffekt im Kontakt mit Digitalen Spielen nicht.

Deswegen greift es auch zu kurz, Animus- bzw. Helix-Technologie einfach als »little more than an excuse to play around in the past«[623] oder als Möglichkeit für »plausible deniability about the creators' responsibility for true and exact historical accuracy«[624] zu bezeichnen. Das verkennt, was für ein geschicktes Mit-

---

621 Kerz 2017, S. 74.

622 Auch in anderen Spielen gibt es Anzeigen für die Lebensenergie der Spielfigur oder eine Minimap am Bildschirmrand. Auch dort müssten sie eigentlich als störend empfunden werden. Ein Spiel wie Syndicate bietet einfach nur eine gute Erklärung für diese Anzeigen an, weil es diese auf die Animus-Technologie zurückführen kann (vgl. Wojnowski 2018, S. 90).

623 Politopoulos et al. 2019, S. 317.

624 Shaw 2015, S. 13.

tel diese Rahmung durch den Animus ist, um die ASSASSIN'S-CREED-Spiele dezidiert als Reihe zu positionieren, die so eindringlich den Eindruck einer Zeitreise erweckt. Die Technologie fungiert wie eine Art von Vereinbarung zwischen Spieler:innen und Entwickler:innen, sich keine Gedanken mehr über den ontologischen Status der Spielwelt machen zu müssen,[625] sondern voll in der Simulation aufzugehen, in die aufwendig hergestellten Vergangenheitsatmosphären eintauchen zu können. Es ist, wie Angela Schwarz schreibt: »Tatsächlich stört dieser Dreh nicht, er verstärkt mitunter nur die Illusion der Zeitreise, zumal die Rekonstruktion im Computer heutigen Menschen glaubwürdiger anmutet als eine innerhalb der Erzählung tatsächlich erfolgende Reise durch die Zeit.«[626] Es ist gerade für jüngere Generationen, für die »Internet natives«,[627] absolut plausibel und naheliegend, dass Vergangenheit am ehesten im Computer als Simulation zugänglich wird.[628] Schlussendlich führt das dazu, dass die Medialität des Animus' »fades away through its ostentatious presence«.[629] All die oben aufgeführten, vermuteten Störeffekte für die Atmosphären tun also genau das nicht: stören. Wenn überhaupt, dann liegt hier nach Philipp Bojahr ein »›unanimes‹ Stören« vor, d. h. die obigen Elemente, die Animus bzw. Helix sichtbar werden lassen, werden »›einvernehmlich‹ rezipiert«.[630] Sie fokussieren, kanalisieren die Simulation und erleichtern es so, sich auf die in dieser Simulation entstehende Vergangenheitsatmosphäre einzulassen.

Das bedeutet allerdings nicht – um das an dieser Stelle noch einmal klar zu sagen –, dass diese Wirklichkeiten, die ein Spiel wie SYNDICATE produziert, ohne geschichtswissenschaftliche Relevanz wären, weil ihr Ursprung in der Simulation des Spiels klar zu bestimmen ist. Es ist durchaus möglich und sogar wahrscheinlich, dass Spieler:innen aus als Vergangenheit erlebter Wirklichkeit Rückschlüsse auf die Realität der Geschichte schließen – Rückschlüsse, die auch Fehlschlüsse sein können. Gerade in dem eindringlichen Kontakt mit etwas, das wie Vergangenheit scheint, liegt auch die Gefahr, diese Wirklichkeit nicht mehr von der Realität unterscheiden zu können. Gilbert warnt ja nicht zufällig vor »presentism«, also dem Eindruck von Schüler:innen, einen direkten Zugang zur

625 Vgl. auch Wojnowski 2018, S. 89: »To avoid ontological confusion, the interface of Animus (in-game) corresponds aesthetically with the game menu. This aesthetic solution frames the extra-diegetic space of the game menu as an intra-diegetic interface of the fictional machine.«

626 Schwarz 2019, S. 54.

627 Wojnowski 2018, S. 89.

628 Siehe auch Wazer 2021: »In other words, the series correctly identifies technology as a powerful factor in how we (historians and laypeople alike) access and connect with the past, and it illustrates how major leaps in technological progress have the potential to open up radical new ways of seeing and learning from the bygone world.«

629 Huber 2014, S. 165.

630 Bojahr 2014, S. 288 (siehe Kapitel B/I/7).

Vergangenheit über ein Spiel wie Syndicate erhalten zu haben. Deswegen ist die Einbindung der Animus- bzw. Helix-Technologie – zumindest, wie sie in Syndicate realisiert ist – aus geschichtswissenschaftlicher Sicht nicht nur positiv zu bewerten. Sie stellt eben keinen Bruch der Vergangenheitsatmosphäre da, wie man zuerst vermuten könnte, sondern erhöht vielmehr die Wahrscheinlichkeit für ein Gelingen dieser Atmosphären. Den Entwickler:innen ist in diesem Sinne keinesfalls an der Dekonstruktion ihrer Vergangenheitsdarstellung gelegen, sondern einer Intensivierung der Wahrnehmung der Spieler:innen.

Es sei dennoch betont, dass – wenn auch nicht die Animus- bzw. Helix-Technologie per se – die Gegenwartserzählung der Assassin's-Creed-Spiele durchaus als atmosphärische Störung für manche Spieler:innen fungiert. Je nachdem, welcher Teil der Reihe in den Blick genommen wird, werden Spieler:innen mal mehr, mal weniger oft aus der Vergangenheitsdarstellung gerissen und müssen entweder mit einem Gegenwartsavatar Handlungen durchführen oder – wie in Syndicate – kurze Videosequenzen betrachten, bevor sie wieder in die Simulation eintauchen können. Hierzu lässt sich unter Spieler:innen eine intensive Diskussion rekonstruieren. In den Teilen eins bis drei, in denen Spieler:innen in der Gegenwart noch mit der Avatarfigur Desmond Miles spielen, gibt es recht viele und ausführliche Gegenwartssequenzen. Für Assassin's Creed IV: Black Flag,[631] Unity und Syndicate wurde die Unterbrechungen durch die Gegenwartshandlung immer mehr reduziert, sodass es gar keine visualisierte Avatarfigur mehr gab, sondern Spieler:innen direkt angesprochen wurden (siehe oben). Seit Origins ist nun Layla Hassan die Protagonistin der Gegenwartsgeschichte, doch scheint Ubisoft Spieler:innen nun eine recht große Freiheit zu geben, schnell wieder in die Vergangenheitssimulation zurückkehren oder in der Gegenwart verweilen zu können. So fragt User:in »TheVangu4rd« auf Reddit: »So does getting pulled out of the Animus bother you?« (U209b), woraufhin eine User:in antwortet: »It really did break the immersion to be honest and i would try to get back into the animus as quickly as possible« (U210b). Eine andere spricht davon, dass das Verlassen des Animus »breaks the historical immersion« (U211b). Jemand wie »Vilmer Slaughter« wird noch konkreter und lobt Ubisoft dafür, in Teilen wie Syndicate die Gegenwartserzählung reduziert zu haben: »The jumps to the modern story always felt like they bogged down the pacing and forced you out of the actual fun« (U216b). »contemplativecarrot« stimmt zu: »I've been very happy to see it take a backseat to the much more interesting stories of people in a historical setting« (U60b) und »ichinii« ergänzt: »I'm just playing now for the settings« (U86b). Für diese Menschen lässt sich die Gegenwartserzählung klar als Störung der Vergangenheitsatmosphären der Assassin's-Creed-Spiele identifizieren. Doch warum kehrte mit Layla Hassan

631 Ubisoft Montreal/Ubisoft 2013.

in den jüngsten Teilen der Reihe wieder eine Protagonistin in der Gegenwart zurück? Es gibt zu diesem kontrovers in der Community diskutierten Thema dann eben doch auch viele Stimmen, für die die Einbettung in die Gegenwartserzählung äußerst wichtig ist. »Shouvanik« betont beispielsweise: »I hope some people will now finally understand that the game isn't about climbing and stabbing in history only. Modern day matters as well« (U131). »Spass_Mit_Hans« vermutet, dass »[p]eople new to the series who picked up the game hated the modern day stuff« (U54b), während »shinseiromeo« recht dramatisch festhält, dass die schwindende Bedeutung der Gegenwartserzählung »is EXACTLY why the series has died off to me« (U59b). Und zuletzt gibt es dann noch diejenigen, wie beispielsweise »SparkedSynapse«, die das oben beschriebene Phänomen des verstärkten Wirklichkeitseindrucks durch die Gegenwartsrahmung beschreiben: »Modern Day helped immersion IMMENSELY. I didn't feel like I was playing a videogame, I could get lost in the World more Truly« (U212b).

So lässt sich abschließend festhalten, dass die Einbindung der Gegenwartserzählung und der Animus- bzw. Helix-Technologie ein kontrovers diskutiertes Thema unter Spieler:innen darstellt, dass aber aus phänomenologischer Perspektive davon auszugehen ist, dass die Präsenz des Animus in der Spielwelt, wenn überhaupt nur selten als atmosphärische Störung auffällt, sondern vielmehr den Wirklichkeitseindruck verstärkt. Die gezwungenen Ausflüge in die Gegenwartserzählung wiederum lassen sich durchaus als atmosphärische Störung bezeichnen, obwohl es auch hier nicht möglich ist, eine allgemeingültige Aussage zu treffen, die auf alle Spieler:innen zutrifft, wie sich an den vorgestellten, gegensätzlichen Positionen zeigt.

5 Zusammenfassung und Fazit

Den Blick auf die Vergangenheitsatmosphären des Spiels zu fokussieren, offenbarte, wie SYNDICATE auf sehr subtile Art und Weise diese Möglichkeit nutzt, die Wahrnehmung eines viktorianischen London zu formen. Die Erkenntnisse dieses Kapitels seien hier nun kurz im Sinne eines Atmosphärenprofils zusammengefasst:

I. Die als ästhetisch Arbeitende verstandenen Entwickler:innen erwiesen sich als besonders interessiert daran, einen spezifischen atmosphärischen Eindruck des vergangenen Londons in ihrem Spiel wiederaufleben zu lassen. Ein Atmosphärendiskurs wurde herausgearbeitet, der nahelegt, dass Atmosphärendesign eine entscheidende Rolle in der Entwicklung von SYNDICATE gespielt hat.

II. Die Spieler:innen von Syndicate traten mit oft recht konkreten, gleichsam unterschiedlichen Erwartungen und Authentizitätsbedürfnissen an das Setting des Spiels heran. Eine Rolle spielte hierbei, dass London als realweltlicher Ort existiert und Spieler:innen Erfahrungen mit diesem Ort einbringen. Gleichzeitig zeigte sich eine starke populärkulturelle Vorprägung durch Verarbeitungen (vor allem eines viktorianischen) Londons in Serien, Filmen und Spielen.

III. Die Arbeit der Entwickler:innen wurden als Prozess von zwei aufeinanderfolgenden Phasen beschrieben, der von aufwendiger Recherche gerahmt wurde. Zum einen wurden vor Ort, d. h. im realweltlichen London, atmosphärische Eindrücke gesammelt, die dann erst in Artworks und dann im Spiel in Form einer Art Welttextur zu rekonstruieren waren. Zum anderen wurden diese Eindrücke abgeglichen mit der Expertise von Wissenschaftler:innen, die beratend hinzugezogen wurden. Ein Schwerpunkt auf alltagsgeschichtliche Annäherungen an das London des 19. Jahrhunderts wurde identifiziert.

IV. Wie bei Anno 1800 erwies sich auch hier das Prinzip atmosphärischer Kontrastierung als entscheidend für Atmosphärenproduktion und -wahrnehmung. Es erschien notwendig, hier nicht nur zwischen Atmosphären ersten Grades und zweiten Grades zu unterscheiden, sondern noch eine dritte Ebene, d. h. Atmosphären dritten Grades, einzubeziehen. Weil Spieler:innen im Gegensatz zu Anno 1800 in Syndicate die Spielwelt mittels einer Avatarfigur aus semi-subjektivem Point of View erschließen, spielt die Positionierung dieser Avatarfigur in räumlichen Arrangements der Stadt eine Rolle für das atmosphärische Erleben, was mit dieser weiteren Differenzierungsebene begrifflich einzufangen ist.

V. Erneut konnten Erzeugende der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels herausgearbeitet werden, wobei sich sowohl Überlappungen zu Anno 1800 wie auch Unterschiede beziehungsweise andere Schwerpunktsetzungen identifizieren ließen:

- **i.** Architektur: Wie auch bei Anno 1800 spielt bei Syndicate die Spielarchitektur eine entscheidende Rolle als Erzeugendes der Atmosphären. Syndicate arbeitet allerdings vor allem mit Füllerarchitektur, die zwischen den bekannten und von Spieler:innen erwarteten Wahrzeichen der Stadt platziert wird. Verschiedene Architekturstile werden aufgegriffen, doch die einzelnen Gebäude sollen sich vor allem in den atmosphärischen Gesamteindruck einbetten und sind für sich genommen von geringer Bedeutung.
- **ii.** Straßenverkehr und »Crowd Life«: Syndicate fällt durch eine Verkehrssimulation auf, die den Eindruck einer lebendigen Stadt erweckt. Während die Straßen hierbei aus Gameplay-Gründen

bestimmte Vorgaben erfüllen mussten, damit Spieler:innen diese mittels Kutschen befahren können, sind die Bewohner:innen der Stadt tatsächlich hauptsächlich als atmosphärische Erzeugende anzusehen, die sich je nach Stadtviertel vor allem durch ihren nach außen sichtbaren sozialen Status unterscheiden.

iii. Musik und Sound: Obwohl Musik und Sound auch in ANNO 1800 eine entscheidende Rolle als Erzeugende der Vergangenheitsatmosphäre spielen, ist der Einsatz auditiver Techniken in SYNDICATE noch deutlich aufwendiger. Musikalisch ist zwischen »Source Music« und »Underscore« zu unterscheiden, d. h. Musiken können sowohl in der Spieldiegese wie extradiegetisch auftauchen. Diese Musiken sind dabei allerdings nicht zufällig gewählt, sondern an die jeweiligen Stadtteile im Sinne von Motiven angepasst. Auch neue Stücke wurden komponiert, die sich allerdings in den atmosphärische Gesamteindruck einbetten. Darüber hinaus lassen sich detaillierte und facettenreiche Soundumgebungen identifizieren, die von der Position der Avatarfigur bestimmt sind und nahezu allen Personen und Gegenständen in der Spielumgebung eine auditive Entsprechung geben.

iv. Schmutz und Verfall: Stadtteile wie Whitechapel oder Southwark fallen durch erhebliche Verwerfungen auf. Darstellungen von Gewalt wie Messerstechereien, von Verfall wie verlumpte, schlurfende Arbeiter vor den Fabriken oder von Schmutz, wie in dunklen Rauch der Fabriken gehüllte Bezirke, tragen zu einer Atmosphäre der Industrialisierung bei. Diese zeigt sich im Vergleich zu ANNO 1800 deutlich weniger romantisiert. Im Gegenteil: Besonders im Kontrast mit Opulenz und Wohlstand von Westminster oder The Strand werden die Schattenseiten technologischen Fortschritts hier leiblich spürbar.

v. Realhistorische Persönlichkeiten: Persönlichkeiten wie Karl Marx oder Charles Darwin, die in SYNDICATE auftauchen, wurden als Erweiterung des räumlichen Stadtarrangements gedeutet. Sie erfüllen dahingehend über ihre rudimentäre narrative und ludische Bewandtnis hinaus vor allem eine atmosphärische Funktion, indem sie mit ihrer Präsenz in der Stadt zu Atmosphären von Umbruch und Fortschritt beitragen.

vi. Charles Dickens, das Mysteriöse und der Neo-Viktorianismus: Obiger Punkt wurde am Beispiel von Charles Dickens vertieft, der schon zu Beginn des Spiels auftaucht, d. h. Spieler:innen im Grunde in London begrüßt. Dickens ruft hierbei spezifisch Atmosphären des Viktorianischen auf, ist in seiner spezifischen Darstel-

lung in Syndicate allerdings auch besonders mit Atmosphären des Mysteriösen und Übernatürlichen verbunden, weil er als eine Art Geisterjäger im Spiel auftritt.

vii. Kleidung und Steampunk: Zuletzt wurde die Bedeutung der Kleidung von Nicht-Spieler-Charakteren, d.h. den Bewohner:innen der Stadt, aber auch der Avatarfiguren Jacob und Evie Frye thematisiert. Die Bewohner:innen verstärken mit ihrer jeweiligen Kleidung, die ihren sozialen Status offenkundig nach außen trägt, die atmosphärischen Eindrücke der Stadtteile. Jacob und Evie Frye können von Spieler:innen sowohl zum Setting passend ausgestattet werden, aber auch derart gestaltet werden, dass sie als atmosphärische Störung auffallen. Im Zuge dessen wurde herausgearbeitet, dass sich Rückbezüge auf die neo-viktorianische Tradition des Steampunk nachweisen lassen, die es den Entwickler:innen ermöglicht, eigentlich fiktionale Technologien passgenau in die Vergangenheitsatmosphäre des Spiels einzubetten.

VI. Zuletzt wurde die Bedeutung des Animus bzw. Helix als fiktionales Tool diskutiert, das das Eintauchen in die Vergangenheit über in DNA gespeicherte Erinnerungen erklärt. Es wurde gezeigt, dass diese fiktionale Ebene das Vergangenheitserleben bzw. die Vergangenheitsatmosphäre nicht – wie möglicherweise zu erwarten wäre – stört, sondern im Gegenteil den Eindruck einer Zeitreise verstärkt. Statt den offenkundigen Simulationscharakter der Spielwelt zu verschleiern, wird dieser betont und so das Vergangenheitserleben plausibilisiert.

Es hat sich gezeigt, dass sich Syndicate einer klaren Einordnung auf atmosphärischer Ebene verweigert. Als Teil eines hochkomplexen Atmosphärenprofils treffen Fortschritt und Wohlstand auf Industrialisierung und Verfall. Als erste Spielszenen gezeigt wurden, fiel es auch Spieler:innen schwer, diese atmosphärischen Eindrücke zu fassen. War das Spiel nun zu hell, zu farbenfroh? Zu düster oder genau richtig? Es zeigten sich dominante Erwartungen der Spieler:innen. »smoha96« hält beispielsweise fest, dass für sie »[t]here was something missing in Syndicate as much as I loved it« und dass das Spiel nicht das war, »what I imagined a Victorian London game would be«. Was gefehlt habe, sei eine »Dark atmosphere, ›conspirace, intrigue‹« (U26b). »blue-assassin« stimmt zu: »[I] actually enjoyed Unity more than Syndicate, Syndicate feels too lighthearted and colorful« (U27b). »blackcoffin90« wiederum thematisiert explizit den Abgleich und Bruch mit den eigenen Erwartungen an die Atmosphären des Spiels: »Damn … is London 1868 really like this?? Movies and games always depicts London gray and gloomy. I think this is the first time I saw London really sunny and bright« (U120b). Auch der bereits erwähnte Aspekt der populärkul-

turellen Vorprägung der Erwartungen an das Setting findet sich hier wieder. »Lwsrocks« geht mit ihrer Aussage in dieselbe Richtung: »Victorian London is not generally a setting that brings about light-hearted humor and fun. I had every expectation, prior to the debut trailer, for this game to be a dark and moody grimsplosion« (U138b). Auch »BlueFootedTpeack« hätte sich eine »oppressive atmosphere« (U35b) gewünscht, lobt allerdings den oben erwähnten Jack-the-Ripper-DLC, weil dieser ihren Erwartungen an die Atmosphäre des Settings entsprochen hätte.

Es wäre allerdings zu kurz gegriffen, Syndicate wegen dieser Kritik an seinen atmosphärischen Gehalten direkt in eine Linie mit Anno 1800 und dessen ›Wohlfühlatmosphäre‹ zu stellen. Syndicate versucht durchaus, auch den Erwartungen der Spieler:innen zu entsprechen, die sich nach dem Mysteriösen und Verfallenen sehnen. Es lässt sich sagen, dass Syndicate versucht, es allen Spieler:innen so weit wie möglich recht zu machen, ein Vergangenheitserleben für alle anzubieten, egal, mit welchen Erwartungen Spieler:innen an das Spiel herantreten. Das bedeutet allerdings nicht automatisch Beliebigkeit.

Den Entwickler:innen ist nicht daran gelegen, die Atmosphären des Spiels aufzubrechen, sondern mit verschiedensten Techniken für ein Gelingen der Vergangenheitsatmosphären zu sorgen und so das Gefühl einer Zeitreise in das London von 1868 zu evozieren. Doch mit der schieren Komplexität der atmosphärischen Eindrücke erkennen die Entwickler:innen gleichzeitig auch die Komplexität der Vergangenheit an, statt sie – wie Anno 1800 – romantisch zu verklären. Wie Mitchell festhält, ist das, was als ›Viktorianisches Zeitalter‹ bezeichnet wird, »best understood in terms of its contradictions and discrepancies«[632] und es sollte gerade nicht das Ziel sein, diese Gegensätze einseitig aufzulösen: »The difficulty is not to discover which of these images truly represents the Victorian era but to determine which images have prevailed when and to what purposes«.[633] Syndicate ist deswegen als Artefakt so interessant, weil es genau in diesem Sinne keine Festlegung vornimmt, sondern mit seinem komplexen Atmosphärenprofil eher ein Konglomerat dessen anbietet, was auf einer affektiven Ebene mit dem Viktorianischen in Verbindung gebracht wird. Es zeigt, dass das, was heute als Neo-Viktorianisch in populären Vergangenheitsdarstellungen bezeichnet wird, – wie Louttit und Louttit bereits vermuteten – vor allem auch geprägt ist von »look and mood«,[634] vom Impliziten und Unbewussten, das als Vergangenheitsatmosphäre greifbar wird. Syndicate ermöglicht so durchaus ein eindringliches, für viele Spieler:innen anschlussfähiges Vergangenheitserleben, aber verweigert sich wegen seiner atmosphärischen Komplexität den

632 Mitchell 2010, S. 41.

633 Ebd.

634 Louttit/Louttit 2018, S. 11.

groben Vereinfachungen, die ein solches Vergangenheitserleben mit sich bringen kann.[635] Wie Mitchell betont, spielt das Viktorianische Zeitalter »a central role in our representations of ourselves, to ourselves«,[636] fungiert es als wichtiges identitätsstiftendes Element, sowohl in der Betonung von Gegensätzen wie von Gemeinsamkeiten. »A period that can be cast in terms of its elegance, propriety, and imperial grandeur and, equally, in terms of its squalor, poverty, discrimination and humanitarian neglect, offers ample resources for praise or censure, emulation or disclamation«,[637] ergänzt Mitchell, und genau als eine solche Ressource positionieren auch die Entwickler:innen von SYNDICATE ihre Imagination eines vergangenen viktorianischen Londons. Atmosphärisch divers, als ein Ort der Kontraste, beeinflusst von gegenwarts- und vergangenheitsbezogenen Authentizitätsbedürfnissen und anderer Populärkultur, und damit als ein hochkomplexes neo-viktorianisches Artefakt seiner Zeit, das mit subtilen, für die meisten Spieler:innen unsichtbaren Techniken ein eindringliches Vergangenheitserleben produziert. Es geht hierbei weniger darum, ob Spieler:innen im Kontakt mit dem Spiel aktiv etwas über das London des Jahres 1868 lernen könnten, sondern vielmehr darum, dass die einbezogene affektive Ebene auf unbewusste Art und Weise über das Medium der Atmosphären dazu beitragen könnte, das viktorianische London als komplexen, nicht mit einfachen Deutungen greifbaren Zeit-Ort wahrzunehmen.

---

635 Hierzu passt auch, was James Sweeting in Bezug auf die Thematisierung der imperialistischen Praktiken Großbritanniens im Spiel festhält: »Syndicate does not present an idealised past, children are depicted working in factories and Indie might be the Jewel of the Empire but the subjugation of the country is still addressed directly. […] They are aiming to create something that is authentic enough to pull the player into the experience and make them *feel* like they have a better understanding of London from 1868 …« (2018, 75; Hv. i. O.).

636 Mitchell 2010, S. 177.

637 Ebd.

III Dishonored: Die Maske des Zorns

»if you don't want to play a teleporting rat-wizard neckstabber in not-england i don't know what to tell you.« (U132c)

1 Kontextualisierung: First-Person-Perspektive und die Immersive Sim

1.1 Forschungsstand I: Überblick

Wie sich im Verlauf dieses Kapitels zeigen wird, wirft Dishonored: Die Maske des Zorns[638] als letzter Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit einige Fragen auf, die den Entwurf einer Theorie der Vergangenheitsatmosphären verkomplizieren, allerdings auch bereichern können. Dishonored erschien 2012 für Windows-PC, Xbox 360 und PlayStation 3, sowie 2015 in einer sogenannten »Definitive Edition« für Xbox One und PlayStation 4. Der Untertitel, »Die Maske des Zorns«, bezieht sich auf die Gesichtsbedeckung des spielbaren Protagonisten Corvo Attano (hierzu später mehr). 2012 und 2013 erschienen außerdem noch die drei Erweiterungen (DLCs) »Dunwall City Trials«, »The Knife of Dunwall« sowie »The Brigmore Witches«, die sowohl Teil der 2013 erschienenen »Game-of-the-Year-Edition« wie auch der bereits genannten »Definitive Edition« sind, aber auch separat erworben werden können. 2016 wurde das Spiel mit Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske[639] fortgesetzt, ein Nachfolger, den ich im Folgenden nur punktuell und als Vergleichsobjekt zu Dishonored heranziehen werde. 2017 erschien mit Dishonored: Tod des Outsiders[640] der bisher letzte Teil der Reihe, wobei dieser Teil nicht explizit als dritter Teil der Reihe markiert, sondern eher als Ergänzung zu Dishonored 2 zu verstehen ist.[641] Entwickelt wurde Dishonored von Arkane Studios, einem in Lyon, Frankreich, ansässigen Entwicklungsstudio mit einem weiteren Standort in Austin, Texas, USA.[642] Am ersten Teil der Reihe arbeiteten beide Studios

638 Im Folgenden wird der erste Teil der Reihe als Dishonored bezeichnet.

639 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2016.

640 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2017.

641 Die Reihe wird aktuell nicht fortgesetzt. Vermutet wird, dass die enttäuschenden Verkaufszahlen von Dishonored 2 und Dishonored: Tod des Outsiders hierfür der Grund sind (vgl. Jeffrey 2018).

642 Seit 2010 sind die Arkane Studios ein Tochterunternehmen von ZeniMax Media, das wiederum 2021 von Microsoft akquiriert wurde.

gemeinsam, danach arbeitete hauptsächlich das Lyoner Studio an den weiteren Teilen, während in Austin das Spiel Prey[643] entwickelt wurde.

Dishonored ist wohl der am wenigsten bekannte und auch wissenschaftlich am wenigsten bearbeitete Titel im Dreiklang der Untersuchungsgegenstände dieser Arbeit. Dabei bietet das Spiel, um das hier bereits in einer Formulierung von Robert Baumgartner voranzustellen, »eine komplexe und multimodal präsentierte Welt, die innerhalb von Levelgrenzen frei erkundet werden kann und Themen von Macht, Machtmissbrauch, Objektifizierung und Verfall in vielfacher Weise vermittelt«.[644] Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive ist Dishonored – wie auch seine Nachfolger – dennoch nahezu unbeachtet geblieben, was wohl unter anderem an seinem stark fiktionalisierten Setting liegen dürfte. Dass die Geschichtswissenschaft dem Spiel mehr Aufmerksamkeit widmen sollte, wird in diesem Kapitel klar werden. Im Vergleich zur Assassin's Creed-Reihe fällt die Zahl der Publikationen zu Dishonored gewiss deutlich kleiner aus, doch selbst die ebenfalls nur wenig beforschte Anno-Reihe zieht im direkten Vergleich davon. Wenn zu Dishonored gearbeitet wurde, dann vor allem zu den religiösen Konflikten,[645] die in der Spielwelt sichtbar werden, und zur stark auf die Entscheidung der Spieler:innen reagierenden Spielmechanik (auch hierzu später noch mehr).[646] Darüber hinaus widmen Literaturwissenschaftler Robert Baumgartner und Tobias Unterhuber der Figur Emily Kaldwins, die von Spieler:innen gerettet und beschützt werden muss, einige Zeilen,[647] wie auch Digitalspielforscher Hans-Joachim Backe einige Überlegungen zur Darstellung von Natur im Spiel formuliert.[648] Literaturwissenschaftler:innen Rob Gallagher und Meaghan Ingram nähern sich dem Spiel aus Richtung der Gender und Queer Studies an,[649] während Architekt Anthony Zonaga eine Masterarbeit sowie darauf basierend einen Aufsatz zur virtuellen Architektur in Dishonored vorgelegt hat.[650] Wenn auch diese Beiträge nicht dezidiert als geschichtswissenschaftlich zu beschreiben sind, so ist doch auffällig, dass in vielen dieser Beiträge – meist zu Beginn – eine historische Verortung des eigentlich fiktiven

643 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2017.

644 Baumgartner 2021, S. 351.

645 Vgl. Bosman 2014; Rautalahti 2016; 2018; Šimonová 2018.

646 Vgl. Jørgensen 2015; Oppenheim 2019.

647 Vgl. Baumgartner 2013; Unterhuber 2013.

648 Vgl. Backe 2017a.

649 Vgl. Gallagher 2014; Ingram 2019.

650 Vgl. Zonaga 2017; Zonaga/Carter 2019; Im Folgenden beziehe ich mich auf die Masterarbeit von Zonaga. Der hierauf basierende Aufsatz von Zonaga und Carter entspricht an vielen Stellen wörtlich der Masterarbeit, ist allerdings im direkten Vergleich naturgemäß gekürzt, weswegen ich auf die ausführlicheren Schilderungen in der Masterarbeit zurückgreife.

Settings des Spiels als »quasi-Victorian cityscape«,[651] als »Victorian aesthetic«[652] oder als »culturally and temporally European Victorian style harbour city milieu«[653] stattfindet. Ich werde im Verlaufe dieses Kapitels argumentieren, dass dies nicht zuletzt damit zu tun hat, dass sich trotz des fiktiven Settings eine sehr bewusst zu diesem Zwecke angelegte Vergangenheitsatmosphäre aufdrängt, die das Spiel – ähnlich wie Assassin's Creed Syndicate – in die Sphäre neo-viktorianischer Populärkultur hebt. In diesem Zusammenhang ist außerdem auf den letzten Beitrag einzugehen, den ich in diesem kurzen Forschungsüberblick noch erwähnen möchte: Die Arbeit des Literaturwissenschaftlers René Schallegger erweist sich am deutlichsten als eine geschichtswissenschaftliche, argumentiert er doch, dass Dishonored eher Verbindungslinien zum frühen 20. Jahrhundert als zum späten 19. Jahrhundert aufweise und damit eher als neo-edwardianisch denn als neo-viktorianisch zu bezeichnen sei.[654] Besonders mit Hilfe einer Betrachtung des Atmosphärendiskurses um Dishonored werde ich ausarbeiten, dass sich der für Schallegger so klare Bezug – »clearly referring to the British Empire of the early 20th century«[655] – in der Wahrnehmungsrealität der Spieler:innen nicht so deutlich wiederfindet.

1.2 Forschungsstand II: Subjektiver Point of View und der First-Person-Shooter

Vorangestellt seien allerdings noch einige Überlegungen zur Bedeutung von Dishonored als ein Spiel, das aus einem subjektiven Point of View (siehe Kapitel B/III/3.1) bzw. aus einer First-Person-Perspektive heraus gespielt wird. Nicht zuletzt, weil alle drei in dieser Arbeit untersuchten Titel unterschiedliche Blickperspektiven anbieten und auch unterschiedlichen Genres zuzuordnen sind, fiel die Wahl auf eben diese drei Titel (siehe Kapitel C/II/1). Vom objektiven Point of View eines Strategiespiels (Anno 1800) über den semi-subjektiven Point of View eines Action-Adventures (Assassin's Creed Syndicate) sind wir nun beim subjektiven Point of View eines First-Person-Shooters angelangt. Dieses Genre ist sicherlich im Kontext der fälschlicherweise gegen dieses vorgebrachten Anschuldigungen zu betrachten, bei Kindern und Jugendlichen zu gewalttätigem Verhalten zu führen. Diesen Anschuldigungen lässt sich in Deutschland besonders im Kontext der sogenannten »Killerspiel-Debatte« nachspüren.[656] Ein

651 Gallagher 2014, S. 1.
652 Ingram 2019, S. 259.
653 Rautalahti 2018, S. 4.
654 Vgl. Schallegger 2014.
655 Ebd., S. 262.
656 Vgl. Garbe 2020.

signifikanter Zusammenhang zwischen realweltlicher und virtueller Gewalt ist trotz zahlreicher Studien nicht nachzuweisen, wie beispielsweise Psychologin Rachel Kowert allzu oft deutlich gemacht hat.[657] Ein weniger aufgeregter Zugang zu diesem Genre, wie er sich in den Game Studies findet, betont zumeist gerade nicht die Gewalt, die gewiss oft in Spielen dieses Genres sichtbar wird,[658] sondern die besondere Perspektive, sozusagen den Blick durch die Augen einer Avatarfigur hinein in die Spielwelt.

Ich hatte bereits die Frage in den Raum gestellt, ob der subjektive Point of View möglicherweise der ideale Wahrnehmungszugang zu Atmosphären in Digitalen Spielen sein könnte, weil diese Perspektive, wie Neitzel betont, »die Distanz zum Spiel verringert«.[659] Für Sebastién Mitton, Art Director von Dishonored, scheint die Antwort auf diese Frage klar, denn er bezeichnet die First-Person-Perspektive als »emotional weapon« und spricht von einer »total immersion«.[660] Konkrete Überlegungen zur Bedeutung dieser Perspektive für das atmosphärische Erleben werden in diesem Kapitel angestellt.

Nicht zufällig wird mit dem subjektiven Point of View das Genre der First-Person- bzw. Ego-Shooter assoziiert,[661] obwohl auch in anderen Genres, beispielsweise in Rollenspielen wie The Elder Scrolls V: Skyrim,[662] diese Perspektive zum Einsatz kommt. Stephan Günzel, der sich besonders intensiv dem Ego-Shooter in seiner gleichnamigen Monografie gewidmet hat,[663] spricht von einer spezifischen »mediale[n] Ästhetik«[664] dieses Genres. Im Ego-Shooter ist der Fluchtpunkt, auf den die Zentralperspektive hin ausgerichtet ist, ein »höchst signifkante[r] Ort«, der »durch das Fadenkreuz markiert oder innerbildlich umrahmt«[665] ist. Auch Dishonored bildet hier keine Ausnahme (Abb. 87).

Je nachdem, welche Waffe oder Spezialfähigkeit ausgewählt ist, verändert sich das Fadenkreuz, doch dieses ist permanent in der Bildschirmmitte fixiert. Dadurch, dass stets eine Waffe ins Bild ragt, ohne dass die Avatarfigur selbst sichtbar ist, wird – wie bereits unter Rückgriff auf Neitzel dargelegt – insinuiert, »dass sich der Körper, der zur Hand gehört, vor dem Monitor auf der

657 Vgl. Psychgeist 2021.

658 Bekannt in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies sind beispielsweise Spiele der Battlefield- oder Call of Duty-Reihe, die sich vor allem an historischen (Welt-)Kriegsschauplätzen abarbeiten.

659 Neitzel 2013, S. 16.

660 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

661 Die Begriffe werden gleichbedeutend verwendet, wobei im englischsprachigen Raum »First-Person-Shooter« geläufiger ist als »Ego-Shooter«.

662 Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks 2011.

663 Vgl. Günzel 2012.

664 Günzel 2017, S. 256.

665 Ebd., S. 255.

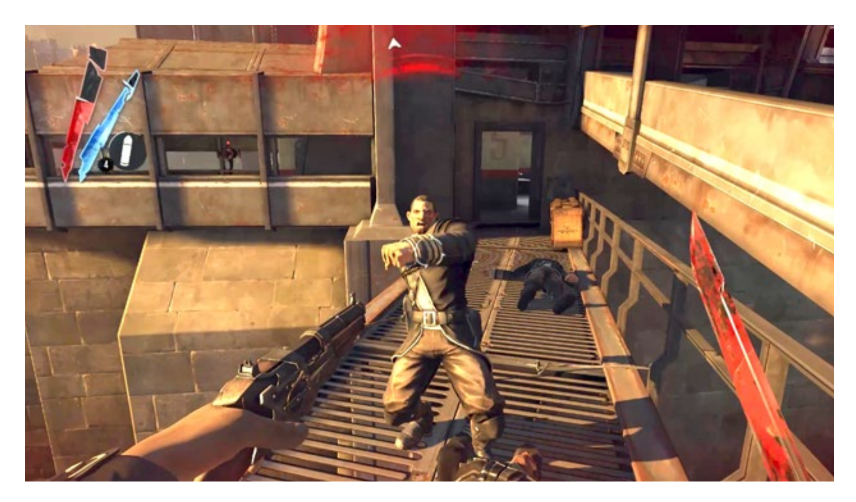


Abbildung 87: Eine typische Szene aus DISHONORED – zumindest, wenn man aggressiv vorgeht und sich nicht schleichend und unentdeckt durch die Spielwelt bewegt. (Quelle: Screenshot des Autors)

Seite des Spielers, also in der realen Welt befindet«.[666] Es liegt nahe, einen verstärkten Eindruck einer Telepräsenz nach Rune Klevjer (siehe Kapitel B/III/3.1) aufgrund dieser perspektivischen Rahmung zu vermuten. Günzel spricht dahingehend davon, dass »das Ego des Shooters als Origo der Betrachtung [konstituiert]«[667] wird.

Hinzu kommt, dass diese auf ein Fadenkreuz ausgerichtete Perspektivierung aus den Augen einer Avatarfigur heraus besonders stark mit dem Erleben von Handlungsmacht im Spiel verbunden wird. Wo Spieler:innen in First-Person-Shootern hinsehen, üben sie Macht aus,[668] lässt sich sagen, denn dort, wo das Fadenkreuz in der Spielwelt sichtbar ist, schlägt bei Mausklick die Kugel, der Bolzen, die Klinge ein. Diese Handlungsmacht, auch als »Agency«, d. h. als »the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices«,[669] bezeichnet, ist damit in der Art und Weise, wie sie im Ego-Shooter auf die Spitze getrieben wird, tatsächlich entscheidend.[670] Auch DISHONORED ist daran gelegen, Spieler:innen ein Gefühl großer Macht zu ge-

666 Neitzel 2013, S. 15.
667 Günzel 2017, S. 256.
668 Vgl. Pfister/Zimmermann 2021; Pfister/Zimmermann 2022.
669 Murray 2016 [1997], S. 123.
670 So schreibt beispielsweise auch Alexander R. Galloway: »There can be no better format for encoding and reprocessing the unvarnished exertion of affective force« (Galloway 2006, S. 104).



Abbildung 88: Die Maske (Quelle: Arkane Studios/Bethesda Softworks 2014, S.2)

ben, auch wenn hier deutlich weniger geschossen und dafür mehr zugestochen wird als es der Begriff ›Shooter‹ vermuten lässt. Meiner Einschätzung nach ist es allerdings irrelevant, ob primär mit Schusswaffen oder mit Hieb- bzw. Stichwaffen agiert wird, denn die Betonung der »dehumanisierten Sichtweise«[671] der Waffe und damit auch die spezifische Perspektivierung, die das Genre auszeichnet, bleibt erhalten.

Darüber hinaus greift DISHONORED auch noch auf eine weitere interessante Technik zurück, um den Eindruck zu forcieren, dass wir als Spieler:innen durch die Augen der Avatarfigur des Corvo Attano blicken. Die zumindest für die deutsche Version des Spiels namensgebende »Maske des Zorns« ist ein fester Bestandteil des Spiels (Abb. 88). Sie maskiert zum einen den überall in der Stadt gesuchten Corvo Attano, wie sie Spieler:innen außerdem noch die Möglichkeit eröffnet, mit Hilfe eingebauter Linsen in der Spielwelt an entferntes Geschehen heranzuzoomen. Auffällig ist, dass Corvo die Maske vor Beginn jeder Mission in einer aufwendigen Animation anzieht. Der Eindruck, der dabei entsprechend der Perspektivierung des Spiels entsteht, ist allerdings eher der, dass wir als Spieler:innen diejenigen sind, die diese Maske anziehen, weil sie über die virtuelle Kamera und damit unsere ›Augen‹ in der Spielwelt gestülpt wird (Abb. 89).

671 Günzel 2017, S. 259.



Abbildung 89: Corvo zieht die Maske an. (Quelle: Screenshot des Autors)

1.3 Forschungsstand III: Dishonored als Immersive Sim

Es lässt sich nun beobachten, dass, wenn über Dishonored gesprochen wird, das Spiel in der Regel nicht als Ego-Shooter bezeichnet wird – wohl nicht zuletzt, weil das Schießen nur eine geringe Rolle spielt –, sondern häufig der Begriff ›Immersive Sim‹ fällt. An dieser Stelle sei kurz eingeschoben, dass sowohl ›Ego-Shooter‹ wie auch ›Immersive Sim‹ als mögliche Genrebegriffe vor allem derart zu verstehen sind, dass sie »ein Set von Konventionen [markieren] und als Kommunikationsmatrix zwischen Produzenten, Distribuenten und Rezipienten [fungieren]«.[672] Sie sind also keineswegs klar abgegrenzt oder final bestimmbar, sondern müssen im Gegenteil, wie Daniel Martin Feige argumentiert hat, »als etwas verstanden werden, dessen Sinn sich mit jedem gelungenen Computerspiel weiterentwickelt«.[673] Auch das Genre der Immersive Sims, also – wenn man so will – der (besonders) immersiven Simulationen, könnte in diesem Sinne als eine Weiterentwicklung des Ego-Shooters bzw. als eine Sonderform des Ego-Shooters verstanden werden, die sich aus Spielen wie Ultima Underworld: The Stygian Abyss,[674] System Shock[675] oder Deus Ex[676] entwickelt hat.[677]

672 Beil 2015, S. 29.
673 Feige 2015, S. 71.
674 Blue Sky Productions/Origin Systems 1992.
675 Looking Glass Studios/Origin Systems 1994.
676 Ion Storm/Eidos Interactive 2000.
677 Vgl. Game Maker's Toolkit 2016.

Zurückgeführt wird der Immersive Simulation-Begriff auf ein sogenanntes »Postmortem«[678] des Game Producers Warren Spector, der in diesem »Postmortem« die Entwicklung des genannten Deux Ex Revue passieren lässt. Er bezeichnet dort Deux Ex als »genre-busting game«, das »part immersive simulation, part role-playing game, part first-person shooter, part adventure game« sei.[679] Immersive Sim wurde hier also überhaupt nicht als übergeordneter Genrebegriff eingeführt, sondern nur als Teil eines größeren Spektrums an Eigenschaften.

Ohne hier nun eine abschließendes Definition von Immersive Sims anbieten zu wollen, lässt sich für den weiteren Verlauf der Analyse am ehesten von Immersive Sim im Sinne einer Designphilosophie oder eines Modus ausgehen, der die sowieso sehr durchlässigen Genregrenzen transzendiert.[680] Raphaël Colantonio, einer der beiden Creative Directors von Dishonored, spricht passenderweise in einem Tweet davon, dass das Genre der Immersive Sims »will eventually disappear because its values must migrate to all genres eventually«.[681] Unabhängig davon, ob man nun von einem Genre spricht, das sich auflöst und in alle anderen Genres einfließt, oder von einem Modus, der über einige wenige Ego-Shooter hinaus an Bedeutung gewinnen könnte: Den Immersive Sims werden bestimmte Tugenden zugeschrieben, die sich offenbar auch in Dishonored wiederfinden lassen, weswegen das Spiel einen festen Platz in solchen Listen wie »The 10 Best Immersive Sims Ever« einnimmt.[682] Sicherlich voreingenommen als einer der einflussreichsten Entwickler im Bereich der Immersive Sims spricht Colantonio gar von »Great values that all games should embrace«.[683]

Allerdings besteht keine Einigkeit darüber, was unter diesen »values« denn nun genau zu fassen ist. In Frage steht grundsätzlich schon, ob die hier nun ausführlich beschriebene First-Person-Perspektive bzw. der subjektive Point of View konstitutiv für Immersive Sims sind.[684] Darüber hinaus werden an verschiedenen Stellen verschiedene Charakteristika von Immersive Sims auf-

---

678 »A postmortem is a procedure whereby you summarize a project's history and analyzes its positive and negative aspects. The goal of a postmortem is to draw meaningful conclusions to help you learn from your past successes and failures« (Pavlina/Dexterity Software 2000).

679 Spector 2000.

680 Mit der Frage danach, wie Immersive Sims im Spannungsfeld von Genre, Designphilosophie, Modus etc. zu fassen sind, beschäftigen sich Hajo Backe, Marc Bonner und ich in einer Sonderausgabe von Paidia (vgl. Backe/Bonner/Zimmermann 2022).

681 Colantonio 2018.

682 Lane 2019; siehe auch Mitra 2020 oder TV Tropes 2021.

683 Colantonio 2018.

684 Auf Reddit bietet eine User:in beispielsweise eine Liste von Immersive Sim-Spielen an. Dort nennt sie oder er auch die Hitman-Reihe, die aus einem semi-subjektiven Point of View heraus gespielt wird. In den Kommentaren entbrennt eine Diskussion darüber,

geführt, die für die entsprechenden Personen entscheidend sind. Colantonio nennt im erwähnten Tweet »choices, consequences, play-styles, simulation, layered systems, emergence, non intrusive narration«.[685] Mark Brown spricht auf dem einflussreichen YouTube-Kanal »Game Maker's Toolkit« von »High Levels of Agency«,[686] »Highly Systemic«, »Emergent«, »Consistent« und »Reactive«.[687] Für Sebastién Mitton ist außerdem zur Bestimmung von Immersive Sims die »creation of a universe from A to Z« entscheidend sowie die darauf basierende Möglichkeit, »to finely play with emotions by creating very ›personal‹ atmospheres«.[688] Während also Colantonio und Brown eher auf Gameplay-Mechanismen abzielen, verbindet Mitton mit den Immersive Sims eine spezifische Form des World Buildings.

Der Kern des Genres bzw. der Designphilosphie scheint in Zweierlei zu liegen: Erstens wird die Handlungsmacht der Spieler:innen noch stärker als sowieso schon (im Ego-Shooter) betont. Hierzu wird das Spiel derart gestaltet, dass die Weltsimulation auf so viele verschiedene Handlungen der Spieler:innen wie möglich in nachvollziehbarer Weise reagieren kann. Im Grunde ist damit nur auf die Spitze getrieben, was schon Katie Salen und Eric Zimmerman in ihrem bekannten Game Design-Band zur Emergenz Digitaler Spiele festgehalten haben. Als Systeme, die trotz begrenzter Zahl an Regeln und interagierender Elemente unvorhergesehene Ergebnisse produzieren, sind emergente Systeme in ihrer Gesamtheit mehr als die Summe ihrer Teile.[689] Entwickler:innen können also für das emergente System Digitales Spiel die Regeln festlegen und geben so Spieler:innen Handlungsmöglichkeiten an die Hand. Für Spieler:innen entsteht dann in der Interaktion mit diesen Regeln und Handlungsmöglichkeiten das, was Salen und Zimmerman als »meaningful play« beschreiben.[690] Immersive Sims sind nun daraus folgend so gestaltet, dass sie möglichst komplexe Regeln und Handlungsmöglichkeiten anbieten, die eine Vielzahl an Spielweisen erlauben und auf so viele Kombinationsmöglichkeiten der Systemelemente wie möglich reagieren können. Sie ermöglichen, könnte man sagen, ›especially meaningful play‹.

Zweitens und sich daraus größtenteils ergebend, scheint mit dem Genre oder Modus der Immersive Sims eine spezifische Unmittelbarkeit im Kontakt der Spieler:innen mit dem Spiel assoziiert zu sein. So betont Spector im er-

---

ob Spiele der Hitman-Reihe überhaupt als Immersive Sims bezeichnet werden könnten (vgl. PATRiCKFBi_MetalHead 2020).

685 Colantonio 2018.

686 Siehe zum Verhältnis von ›Agency‹ und ›Immersive Sim‹ auch Backe 2017b.

687 Game Maker's Toolkit 2016.

688 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

689 Vgl. Salen/Zimmerman 2004, S. 170.

690 Ebd. S. 165.

wähnten Postmortem, dass Deux Ex dahingehend als Immersive Sim zu bezeichnen sei, dass »you are made to feel you're actually in the game world with as little as possible getting in the way of the experience of ›being there‹.«[691] Die Frage ist, ob diese Spiele damit auch besonders gut geeignet sein könnten, um Atmosphären herzustellen bzw. welche Rolle Atmosphären bei der Herstellung dieser Unmittelbarkeit spielen und ob diese Spiele deswegen als besonders atmosphärische Artefakte rezipiert werden.

Doch wie zeigen sich Handlungsmacht und Unmittelbarkeit nun konkret im Spiel? Hierzu ein Beispiel: In einer späteren Mission des Spiels, in der Spieler:innen sich unentdeckt auf eine Party der Boyle-Familie begeben müssen, werden diese von einem gewissen Lord Shaw zum ›Gentleman-Duell‹ gefordert. Es ist an dieser Stelle möglich, geschickt die Fähigkeiten der spielbaren Figur zu kombinieren. So können Spieler:innen in dem Moment, in dem Lord Shaw den Schuss auf die Spieler:in abfeuert, mit einem Zauber die Zeit stoppen, sich mit einem weiteren Zauber in Lord Shaw hineinversetzen und die Kontrolle über diesen übernehmen, umLord Shaw dann so zu positionieren, dass er von der Kugel getroffen wird, die er eigentlich gerade selbst abgefeuert hat.[692] So hat sich der Kontrahent schlussendlich de facto selbst umgebracht.

Es sind gerade solche komplexen Interaktions- und Kombinationsmöglichkeiten, die Immersive Sims wie Dishonored auszeichnen. Nicht zuletzt fällt hierunter auch die Möglichkeit, an ganze Missionen unterschiedlich heranzugehen, gar das ganze Spiel in sehr unterschiedlicher Art und Weise zu spielen.[693] So ist es zwar möglich, alle Gegner im Spiel mit den verschiedenen Fähigkeiten, die angeboten werden, umzubringen. Doch gleichzeitig ist es ebenso möglich und valide, keine einzige Person im ganzen Spiel umzubringen, ja nicht einmal entdeckt zu werden von den Gegnern im Spiel. Für verschiedene Spielweisen werden dann auch von Steam, aber auch auf den Konsolen PlayStation und Xbox, sogenannte »Achievements« angeboten, die diese Flexibilität in der Herangehensweise an die Herausforderung des Spiels betonen und Spieler:innen in letzter Konsequenz für das Experimentieren mit dem emergenten System belohnen (Abb. 90 + 91).

---

691 Spector 2000.

692 Der YouTuber StealthGamerBR ist bekannt dafür, aufwendig choreographierte Spielsequenzen aufzunehmen, die solche Interaktionen ausführlich präsentieren. Auch zu Dishonored hat er Videos veröffentlicht, die zeigen, wie Fähigkeiten kombiniert werden können (vgl. StealthGamerBR 2015).

693 Andy Kelly in einem Beitrag für »thegamer« hierzu: »Arkane games are defined by their freedom of choice«, und: »A lesser developer would spell it all out for you, fearful that you won't see absolutely everything its game has to offer. Arkane, on the other hand, respects your right to choose how you want to play« (Kelly 2021).

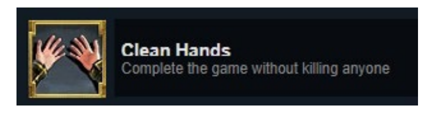




Abbildung 90: Das Achievement »Clean Hands« (Quelle: Screenshot des Autors, Steam) • **Abbildung 91:** Das Achievement »Rogue« (Quelle: Screenshot des Autors, Steam)

Und so überrascht es dann auch kaum, dass Spieler:innen sich äußerst positiv über Dishonoreds Rolle als Immersive Sim äußern. User:in »Metaforeman« lobt Dishonored als »masterpiece of immersive sim RPG glory« und klagt: »[I]t kills me inside knowing that some people just think it's a fun little magical murder-romp through a steampunk world. It is – so – much – more« (U111c). User:in »KyleChief« ist ähnlich euphorisch, zeigt allerdings auch auf, dass es nicht allzu viele Spiele gibt, die zu den Immersive Sims gezählt werden: »I wish this genre of ›immersive Sims‹ was bigger. I want to sink my teeth into more games like Dishonored, Deus Ex and Prey (God is that really all I can think of? We need more!). I love this game and this genre. It was a religious experience for me!« (U106c). Immersive Sims existieren gewiss weiterhin, nicht zuletzt, weil Arkane selbst primär Spiele entwickelt, die als Immersive Sims bezeichnet werden (z. B. Deathloop[694]). Ob – wie Raphaël Colantonio postuliert – die ›Tugenden‹ dieses Genres oder dieser Designphilosophie tatsächlich zunehmend in anderen Genres von Bedeutung sind bzw. sein werden, soll an dieser Stelle offen bleiben.[695]

Nach diesen Überlegungen zum Ego-Shooter und zur Immersive Sim, die essenziell sind, um Dishonored und damit die folgende Analyse verstehen zu können, möchte ich nun übergehen zu einer detaillierteren Betrachtung des Spiels. Andeutungen an die Spielmechanik von Dishonored wurden bereits gemacht, doch im Folgenden ist diese noch deutlicher herauszuarbeiten und direkt mit dem für das Atmosphärenprofil entscheidenden Setting in Verbindung zu bringen.

694 Arkane Studios/Bethesda Softworks 2021.

695 Colantonio hat mittlerweile das von ihm mitbegründete Arkane verlassen und entwickelt mit seinem neuen Studio »WolfEye« Spiele, die wohl auch verhandeln werden, was Immersive Sims sind und sein können. Auch könnte gefragt werden, ob und inwiefern es Überschneidungen zwischen sogenannten »Systemic Games« wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo Entertainment Planning & Development Division/Nintendo 2017) und den Immersive Sims gibt oder ob es sich hier nicht tatsächlich schon um einen solchen Osmose-Effekt handelt, den Colantonio beschreibt, in dem Sinne, dass der hochgradig systemische Charakter der Immersive Sims bereits auf andere Genres abgefärbt hat.

2 Annäherung: Spezifika von DISHONORED

2.1 Story und Chaos-System

Die Geschehnisse von DISHONORED spielen sich in Dunwall ab, einer fiktiven Hafenstadt, die gleichzeitig auch Hauptstadt der Insel Gristol wie auch des ganzen Inselimperiums (›Empire of the Isles‹) und damit auch der Sitz der Regierung ist (Abb. 92). Das ganze Spiel über befinden sich Spieler:innen in Dunwall. Erst in DISHONORED 2 können sie mit Karnaca, der Hauptstadt der Insel Serkonos, eine andere Stadt erkunden.

Herrscherin über das Inselimperium ist Empress Jessamine Kaldwin, die am 18. Tag des »Month of Earth« 1837[696] von offenkundig magisch begabten Assassinen vor den Augen ihrer Tochter, Emily Kaldwin, und ihres Leibwächters, Corvo Attano, ermordet wird. Emily wird entführt und Corvo Attano des Mordes an Jessamine und der Entführung von Emily bezichtigt. »Royal Spymaster« Hiram Burrows reißt als »Lord Regent« die Macht an sich. Von Anfang an ist klar, dass die Ermordung Jessamines von Burrows und seiner Gefolgschaft geplant worden sein muss und dass Corvo nunmehr das Bauernopfer im perfiden Plan des Spymasters werden soll.

Spieler:innen schlüpfen nun also in die Rolle des Corvo Attano, dessen Ziel es ist, seinen Namen reinzuwaschen, Emily zu befreien und als rechtmäßige Erbin auf den Thron des Imperiums zu bringen.[697]

Die erste Mission spielt im Coldridge Prison, in dem Corvo eigentlich auf seine Hinrichtung wartet. Doch ein Wachmann bringt Corvo den Zellenschlüssel und verweist auf seine noch unbekannten Auftraggeber, die ein Interesse an

---

696 In der Welt von DISHONORED herrscht eine fiktive Zeitrechnung vor. Jeder Monat hat 28 Tage, die 13 Monate sind alle nach dem Prinzip »Month of …« benannt, z. B. »Month of Seeds«, »Month of Ice« usw. (Vgl. E57c; Arkane Studios/Bethesda Softworks 2014, S. 111). Auffällig ist, dass trotz dieser fiktiven Benennung die Jahreszahl eine Einordnung in das realweltliche 19. Jahrhundert zu erlauben scheint. Hierüber wird noch zu reden sein.

697 In diesem Zusammenhang bringt Meaghan Ingram eine interessante Beobachtung vor: Zu keinem Zeitpunkt im Spiel wird Emilys Vater erwähnt. Jessamine scheint Emily allein großzuziehen. Es gibt Andeutungen, dass Corvo der (uneheliche) Vater Emilys sein könnte, doch dies wird nie aufgelöst – bzw. erst im Nachfolgespiel, in dem die nun spielbare Emily Corvo explizit als ihren Vater bezeichnet. Wie Ingram korrekterweise betont: »Emily does not have a named father. She is a bastard« (2019, S. 258). Ingram nimmt nun Bezug auf das englische Rechtssystem im 19. Jahrhundert und postuliert, dass nach diesem Emily eigentlich kein Anrecht auf den Thron gehabt hätte. Doch Emilys Legitimität als Thronfolgerin wird nie in Frage gestellt. Ingram schließt daraus: »*Dishonored* inverts Victorian traditions by privileging the mother's legitimacy over the father's, and making paternal heritage unimportant« (2019, S. 259). Der Bezug des fiktiven Settings zum Viktorianischen Zeitalter ist noch zu klären, doch diese anregende Beobachtung sei hier schon einmal vorangestellt.



Abbildung 92: Die Karte der Welt von DISHONORED (Quelle: Arkane Studios/Bethesda Softworks 2014, ohne Seite)

Corvos Befreiung haben. Nachdem Spieler:innen so als Corvo die Zelle verlassen und das Schwert des Wachmanns vom Tisch auf der anderen Seite des Raumes aufgenommen haben, beginnt das Spiel tatsächlich und die Kernelemente der Spielmechanik tun sich auf.

Absolut zentral ist hierbei das sogenannte »Chaos-System«. Wie bereits oben erwähnt, steht bei Immersive Sims wie DISHONORED die Handlungsfreiheit der Spieler:innen im Vordergrund. Das ändert allerdings nichts daran, dass DISHONORED eine lineare Spielerfahrung ist, vor allem im Vergleich mit dem vorigen Untersuchungsgegenstand ASSASSIN'S CREED SYNDICATE mit seiner weitläufigen, frei erkundbaren Open World. DISHONORED ist dahingehend am ehesten mit einer Verästelung oder einem Wurzelwerk zu vergleichen, wobei es einen Ausgangspunkt (Missionsbeginn) und einen Endpunkt (Missionsende) gibt. Sehr viele Wege führen allerdings zum Ziel und vor allem auch sehr viele unterschiedliche Spielweisen. Das Chaos-System greift diese Handlungsfreiheit nun auf und reflektiert sie zurück auf die Spielwelt.

Zur Verdeutlichung zurück ins Coldridge Prison: Mit dem Schwert in der Hand nähern wir uns schleichend der ersten Wache an, die im nächsten Zellenblock patrouilliert. Sich schleichend fortzubewegen ist sinnvoll, damit die Wachen nicht auf Schrittgeräusche Corvos aufmerksam werden und ihn so entdecken. Doch zwingend ist es nicht. Wir könnten auch mit gezogener Waffe mitten ins Gefecht marschieren. Noch bevor wir uns aber für einen Weg in den nächsten Zellenblock entscheiden können, greift das Spiel mit einer Einblen-

dung ein und erläutert: Du hast jetzt hier mehrere Möglichkeiten. Entscheidend ist die Frage: Möchtest du diese und andere Wachen umbringen oder doch am Leben lassen? (Abb. 93)

Das Chaos-System basiert auf dieser grundlegenden Unterscheidung: tödlich oder nicht-tödlich? Ob wir dann alle Wachen mit der Pistole umbringen oder erdolchen, ist weniger relevant; genauso wie es nicht wichtig ist, ob wir alle Wachen betäuben oder sie einfach umgehen. Zu klären ist nur die Frage, wie wir die Macht unserer Avatarfigur – und damit unsere Macht als Spieler:in – nutzen. Das Spiel jedenfalls macht keinen Hehl daraus, dass die Entscheidung für einen dieser beiden möglichen Pfade Konsequenzen haben wird.

Wie oben angedeutet, nehmen Beschreibungen dieses Chaos-Systems einen großen Platz in der überschaubaren Forschungsliteratur zum Spiel ein. Kristine Jørgensen verweist beispielsweise auf die gerade erwähnte Einblendung, die die Möglichkeit tödlichen wie nicht-tödlichen Handelns erläutert. Hier ist nämlich entscheidend, dass das Spiel explizit macht, dass verdecktes und nicht-tödliches Vorgehen »benefits« hat und dass das Ende des Spiels »not as dark« sein wird, wenn dieser Pfad beschritten wird.[698] Was das genau bedeutet und ob es möglicherweise eine Toleranzgrenze für ermordete Gegner gibt, bleibt offen.[699] Allerdings weist das Spiel durchaus am Ende jeder Mission darauf hin, ob die eigenen Taten denn nun zu einem »High« oder »Low« Chaos-Wert geführt haben und gibt so sehr unmittelbares Feedback zur eigenen Spielweise (Abb. 94).

Insgesamt verfestigt sich so der Eindruck, dass das Spiel eine »Low-Chaos«-Spielweise zumindest nahelegt, indem es Spieler:innen die Konsequenzen ihres Handelns vor Augen führt und von vorneherein klarstellt, dass sie so auf ein »dark outcome« zusteuern. Und nicht nur das: Das Spiel wird ebenfalls schwieriger, wenn wild gemeuchelt wird. Die Spielwelt füllt sich zunehmend mit aggressiven Ratten, die Spieler:innen angreifen, wie auch mit den sogenannten »Weepern«, mit einer tödlichen Seuche Infizierte, die im Grunde mit den popkulturell etablierten Zombies zu vergleichen sind. Spieler:innen treffen also auf mehr Gegner, wenn sie eine »High-Chaos«-Spielweise anwenden. Auch sind Gegner in späteren Missionen wachsamer, weil sie schon mit dem Auftauchen von Corvo Attano rechnen.[700]

Der Kniff des Chaos-Systems liegt nun darin, dass zwar auf der einen Seite eine »Low-Chaos«-Spielweise nahegelegt wird, das Spiel den Spieler:innen aber

---

698 Vgl. Jørgensen 2015, S. 211.

699 Vgl. ebd.

700 In einer Mission müssen Spieler:innen beispielsweise Hiram Burrows ermorden, den Mann, der Corvo des Mordes bezichtigt hat. Kämpfen wir uns durch seine Wachmannschaft, verbarrikadiert sich Burrows in einer Art ›Panic Room‹, wo er deutlich schwieriger zu beseitigen ist. Gehen wir lautlos vor, befindet er sich nichtsahnend in seinem Schlafzimmer.

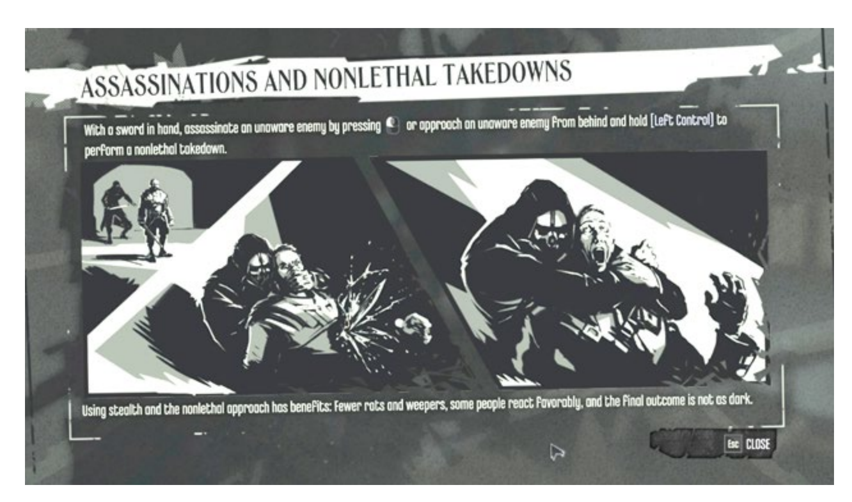


Abbildung 93: Eine Einblendung erläutert die Grundlagen des Chaos-Systems. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 94: Der Übersichtsbildschirm am Ende der Mission »House of Pleasure« (Quelle: Screenshot des Autors)

zahlreiche, immer mächtiger werdende Fähigkeiten an die Hand gibt, um Gegner zu töten. Schallegger bezeichnet das als »the heart of the game design: the constant tension between what the player could do and what they should do.«[701] Das Spiel sagt: Töte nicht, gehe leise vor! Doch dann bringt es uns als Corvo Attano direkt nach der ersten Mission in Kontakt mit einer Art göttlichen Entität, dem »Outsider«, der uns mit mächtigen Fähigkeiten ausstattet. Es kümmert dieses mächtige Wesen nicht, was wir mit den Fähigkeiten machen, die es uns gibt. Doch wir merken schnell, dass diese Magie vor allem eins ermöglicht: schnell und effizient zu töten. Wir beschwören Rattenschwärme, die Wachen das Fleisch von den Knochen nagen, lassen getötete Gegner zu Staub zerfallen, damit sie von niemandem mehr gefunden werden können, oder schleudern sie mit einem Windstoß meterweit in die Tiefe.

Und das ist diese Spannung, von der Schallegger spricht: Das Spiel regt dazu an, nicht zu töten, gibt aber gleichzeitig eine enorme Agency – ganz im Sinne des Ego-Shooter-Genres –, es doch zu tun. Schallegger spricht deswegen auch von einer »cautionary, interactive tale about the temptations of power and seemingly simple solutions«.[702] Jørgensen wiederum nennt Dishonored gar »an ethical game«, denn, indem es die Spieler:innen mit diesen mächtigen Fähigkeiten lockt, »[it] encourages reflection with regards to the player's choice of actions«.[703] Baumgartner pflichtet bei. Seiner Einschätzung nach regt das Spiel dazu an, »aus eigenem ethischen Antrieb selbstständig auf die volle Ausnutzung ihrer intrasimulativen Zerstörungs- und Wirkungsmacht zu verzichten«.[704]

Interessant sind die Ergebnisse einer kleinmaßstäblichen Spieler:innenstudie, die Tammy Oppenheim mit Bezug auf das Chaos-System durchgeführt hat. Einige der befragten Spieler:innen betonten, dass sie bewusst den ersten Spieldurchgang schleichend und (möglichst) nicht-tödlich angingen. Grund hierfür war die »general perception that the game, Dishonored, was designed in such a way as to encourage stealth and non-lethally violent, low chaos gameplay«.[705] Der Eindruck also, dass Dishonored eine »Low-Chaos«-Spielweise nahelegt, scheint für viele Spieler:innen entscheidend gewesen zu sein, sodass sie – wie ich selbst beispielsweise auch – im ersten Spieldurchlauf darauf verzichteten, alle Fähigkeiten zu nutzen.

Hieraus ergibt sich dann auch – dies konnte Oppenheim ebenfalls in ihrer Studie verifizieren –, dass Dishonored dazu einlädt, mehrmals durchgespielt zu werden. Oppenheim schildert:

701 Schallegger 2014, S. 257.
702 Ebd., S. 263.
703 Jørgensen, 2015, S. 218.
704 Baumgartner, 2021, S. 353.
705 Oppenheim 2019, S. 117.

> »Exploration of the different mechanics was most frequently undertaken in separate playthroughs, with one playthrough being conducted in a low-chaos, non-lethal manner in order to explore stealth mechanics, and one playthrough being conducted in a high-chaos, lethally violent manner in order to explore combat mechanics.«[706]

Je nachdem, ob im Sinne von »Low Chaos« oder »High Chaos« gespielt wird, ergeben sich so tatsächlich sehr unterschiedliche Spielerfahrungen, was DISHONOREDS Verortung als Immersive Sim noch einmal unterstreicht. Gleichbleibend wichtig für beide Spielweisen sind Lebensenergie und Magie, die mit Nahrung und Tränken wieder aufgefüllt werden können (Abb. 95, A). Das Fadenkreuz bietet stets Orientierung in der Bildschirmmitte (Abb. 95, B), wobei in einem »Low Chaos«-Durchlauf tödliche Schusswaffen nur selten zum Einsatz kommen dürften. Auch die Breite der Fähigkeitenpalette, die am unteren Bildschirmrand angezeigt wird (Abb. 95, C), bleibt im »Low Chaos« vielfach ungenutzt, wobei es gewiss einige Fähigkeiten gibt, die auch bei nicht-tödlichem Vorgehen nützlich sein können.[707]

Auch lohnt sich mehrfaches Durchspielen, um die drei möglichen Enden des Spiels freizuschalten. Emily, die im »Low-Chaos«-Durchgang vom milden und empathischen Corvo lernt, besteigt im bestmöglichen Ende den Thron und wird eine gütige Herrscherin, die Dunwall und das Inselimperium in eine prosperierende Zukunft führt. Im »High-Chaos«-Durchgang lässt sich Emily wiederum von Corvos Gnadenlosigkeit und Zynismus anstecken und wird schlussendlich eine brutale und unbarmherzige Herrscherin. Zuletzt kann Emily am Ende des Spiels gar sterben, wodurch Dunwall und das Inselimperium im Chaos versinken, während Corvo sich ins Exil zurückzieht.[708]

Aus dieser Verästelung ergibt sich, dass sich DISHONORED besonders stark gegen pauschale Aussagen über Erfahrungen, die Spieler:innen mit dem Spiel machen, sträubt. Auch Religionswissenschaftlerin Heidi Rautalahti betont, dass die DISHONORED-Spiele »challenge a general game content reading« und dass eine Interpretation des Spiels daher »is heavily influenced by subjective play«.[709] Allerdings würde ich dazu anregen wollen, diese Entscheidungsfreiheit der Spieler:innen im Zuge der Analyse nicht überzubewerten. Denn während viele mögliche Herangehensweisen zwar ohne Zweifel gegeben sind, ist das Spiel –

706 Oppenheim 2019, S. 116.

707 Besonders die Teleportfähigkeit (»Blink«) wird von Spieler:innen der DISHONORED-Reihe geschätzt. Sie ermöglicht die rasante und unentdeckte Bewegung durch die Spielwelt und dürfte wohl von den meisten Spieler:innen mit Abstand am häufigsten genutzt werden.

708 Vgl. Baumgartner 2021, S. 352.

709 Rautalahti 2018, S. 3.



Abbildung 95: Das User-Interface von Dishonored (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

das hatte ich erwähnt – im Kern dennoch als lineare Erfahrung zu bezeichnen. Allzu weit können Spieler:innen nicht von den intendierten Pfaden abweichen, was besonders in Bezug auf das räumliche Phänomen der Atmosphären von Relevanz ist. Im Vergleich also zu einem Open-World-Spiel wie Assassin's Creed Syndicate oder einem frei ausgestaltbaren Aufbauspiel wie Anno 1800 sehe ich bei Dishonored doch deutlich stärker die Möglichkeit für die Entwickler:innen, bewusste (atmosphärische) Akzente zu setzen, auf die alle Spieler:innen stoßen werden. Hierzu werden später noch Beispiele folgen. Nichtsdestotrotz hielt ich es für notwendig, zumindest zwei komplette Durchläufe des Spiels vorzunehmen und aufzuzeichnen, um die Einflüsse von »High Chaos« und »Low Chaos« auf die Spielwelt und damit die Atmosphären des Spiels eruieren zu können. Auch Zonaga, der die Architekturen des Spiels untersucht, verfolgt einen solchen Ansatz: »the game was played through twice completely in both low and high Chaos states in order to ascertain whether or not the architecture differed between the two«.[710]

710 Zonaga 2017, S. 43.

2.2 Stealth und Environmental Storytelling

Damit noch einmal zurück zum Setting des Spiels. Es wurde angedeutet, dass Dunwall während der Geschehnisse des Spiels von einer Seuche heimgesucht wird, die einen Großteil der Bevölkerung dahingerafft hat. Erst spät erfahren wir, dass die Seuche von Hiram Burrows selbst mutwillig nach Dunwall gebracht wurde, um sich der ärmeren Bevölkerung zu entledigen. Die Ratten, die Ursprung und wichtigster Überträger der Krankheit sind, machten allerdings keinen Unterschied zwischen Reich und Arm, sodass die Situation auch für die Oberschicht außer Kontrolle geriet.

Durch dieses von der Seuche (»The Plague«) entstellte Dunwall bewegen sich Spieler:innen also als Corvo Attano, um Hiram Burrows und seine Gefolgschaft zu ermorden und so – mit Hilfe einer Separatistengruppe, die Corvo aus dem Gefängnis befreit hat – Emily auf den Thron zu bringen. Zu keinem Zeitpunkt treffen wir hier auf ein einladendes Setting, unabhängig davon, ob »High Chaos« oder »Low Chaos« vorherrschend ist. Dennoch zeigen sich die Auswirkungen dieser beiden Spielweisen eben nicht nur auf Ebene der Spielmechanik, sondern werden auch in der Spielwelt sichtbar und sind damit in letzter Konsequenz auch für die Atmosphären des Spiels von Bedeutung. Die zusätzlichen Ratten und »Weeper« stellen gewiss eine spielerische Herausforderung dar, aber nicht nur. Sie tragen auch dazu bei, dass sich Spieler:innen bei hohem Chaos-Wert geradezu »apokalyptische Szenerien«[711] auftun: »Verlassene und verseuchte Häuser, aggressive Gegner und Corvo verachtende, traumatisierte ›Verbündete‹ sorgen für eine düstere Spiel-Erfahrung«, hält beispielsweise Baumgartner fest.[712] Auch User:in »Murphy's Lawyer« lobt diese »evolving gameworld« dafür wie sie »t[ies] together the atmosphere and gameplay«. Sie räumt ein: »The effects are ultimately rather subtle«, doch betont, dass sie »contribute to further highlight the outstanding atmosphere of the game« (U120c). User:in »pmeaney« pflichtet bei: »I love that almost every choice you make changes the world in some way« (U4c). Es scheint gelungen zu sein, was sich Mitton und der Rest des Entwicklungsteams zum Ziel gemacht hatten:

> »[G]iving the player the opportunity to influence the world through this chaos system allowed us to make variances by place, especially on the influence of the plague: fewer deaths, fewer rats, less control, suddenly the player's emotions change in real time.«[713]

711 Baumgartner 2021, S. 352.

712 Ebd.

713 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

Auf gewisse Art und Weise lässt sich deshalb Jørgensen zustimmen, die davon spricht, dass »the game engine is built to simulate what will happen in the plague-ridden city when the number of dead increases.«[714] Ganz korrekt ist diese Behauptung nicht, denn eine tatsächliche Simulation einer Durchseuchungsdynamik findet nicht statt. Vielmehr ist das Chaos-System als »kind of aggregate« bzw. als »calculation« (E69c) zu verstehen, wie Creative Director Raphaël Colantonio schildert, d. h. im Grunde werden – so meine Interpretation – im Hintergrund nur die getöteten Gegner zusammengezählt und dann, wenn eine bestimmte Schwelle erreicht wurde, mehr oder andere Gegnertypen in den Level geladen. Doch, und deswegen möchte ich Jørgensen zumindest teilweise zustimmen: In der Wahrnehmung der Spieler:innen dürfte trotz allem der Eindruck entstehen, dass sich durch die eigenen Taten die Seuche in der Spielwelt ausbreiten kann. In letzter Konsequenz sehe ich damit das Chaos-System auch als Teil der atmosphärischen Ausgestaltung des Spiels, indem es – auf die Spieler:innenhandlungen reagierend – Erzeugende in der Spielwelt platziert und so atmosphärische Eindrücke forciert oder gar ganz neu kreiert. Dies wird in der Betrachtung der konkreten Atmosphärencharaktere noch Thema sein, auch wenn sich – so viel sei schon einmal gesagt – gezeigt hat, dass die atmosphärischen Anpassungen durch das Chaos-System doch eher nuanciert als einschneidend sind.[715]

Eine letzte Sache ist noch im Kontext von Chaos-System und Atmosphären bzw. Atmosphärenwahrnehmung hervorzuheben. Wie herausgearbeitet, legt das Spiel eine nicht-tödliche, schleichende Spielweise nahe, was so von den meisten Spieler:innen wohl auch für den ersten Spieldurchlauf übernommen wird. Zonaga und Baumgartner weisen darauf hin, dass sich durch diese Art zu spielen auch ein grundlegend anderer Zugang zur Spielwelt offenbart. Zonaga hierzu ausführlich:

> »As a result, an interesting observation was made: architecture played a more prominent role when playing stealthily as opposed to unconcealed. It was found that more attention was paid towards architectural features such as ledges, fenestration, balconies, exposed structures and undercrofts as they facilitated alternative pathways to the goal which were unseen by patrolling enemies.«[716]

---

714 Jørgensen 2015, S. 214.

715 Zumindest für die im Spiel visualisierten Architekturen konnte Zonaga dies auch feststellen. Bis auf die letzte Spielmission, die sich sehr deutlich zwischen »High Chaos« und »Low Chaos« unterscheidet, konnte er keine architektonischen Unterschiede zwischen beiden Spielweisen identifizieren (Vgl. Zonaga 2017, S. 17; S. 43). Da ich allerdings nicht nur virtuelle Architekturen betrachte, sondern auch beispielsweise Ratten und Weeper als Erzeugende miteinbeziehe, sehe ich dennoch einen größeren Einfluss des Chaos-Systems auf die Spielatmosphären.

716 Zonaga 2017, S. 43.

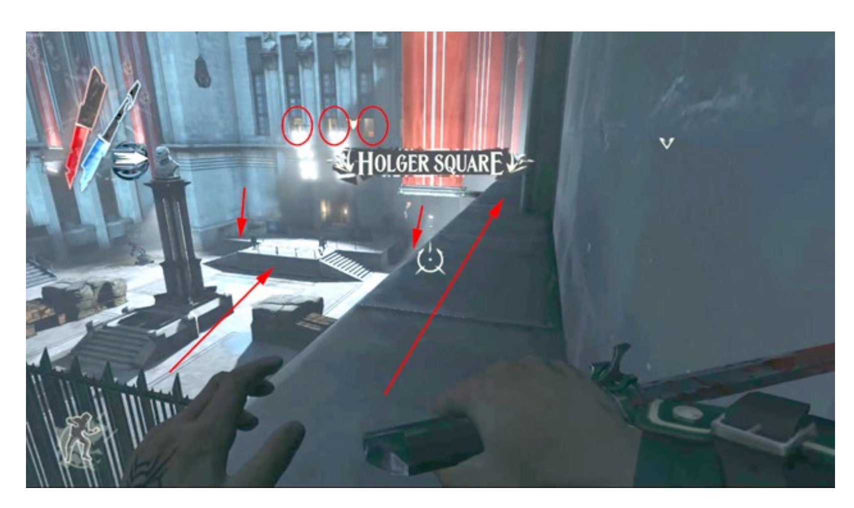


Abbildung 96: In einer der ersten Missionen müssen Spieler:innen den »Holger Square« infiltrieren. Eingezeichnet sind mögliche Wege über den bewachten Platz. (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

Zonaga assoziiert hier also eine »Low-Chaos«-Spielweise mit einer stärkeren Auseinandersetzung der Spieler:innen mit der spielweltlichen Architektur, wobei ich sogar so weit gehen würde, hier grundlegend eine aufmerksamere Wahrnehmungshaltung der Spielwelt (und ihren Atmosphären) gegenüber zu vermuten.[717] Wie in DISHONORED Spielmechanik und Weltwahrnehmung miteinander verzahnt sind, lässt sich beispielsweise am »Holger Square« verdeutlichen, den Corvo auf dem Weg zu seinem ersten Ziel, ›High Overseer‹ Thaddeus Campbell, durchqueren muss (Abb. 96).

Auf dem Weg hinein ins Gebäude wäre es möglich, einfach über den Platz zu marschieren und es dort mit den Wachen aufzunehmen. Für eine »Low-Chaos«-Spielweise bietet sich das nicht an. Hierfür liegt es näher, über den ausladenden Fenstersims, der am Gebäude entlangführt, zu schleichen – wie in der Abbildung zu sehen. Über dem Haupteingang wäre es dann möglich, durch die offenen Fenster ins Gebäude zu klettern. Gleichzeitig lassen sich rechts und links neben der Empore, die zum Haupteingang führt, Zugänge in den Kellerbereich finden. Auch hier ist ein unentdecktes Eindringen möglich.

717 Diese Vermutung wird unter anderem auch dadurch gestützt, dass das jüngste Spiel von Arkane, DEATHLOOP, durch eine deutlich schnellere Spielweise auffällt. Der Autor Andrei Pechalin schließt hieraus, dass »[i]ts style supports its quick pacing, but it also loses something of that intangible atmosphere in the process« (Pechalin 2021).

Um diese verschiedenen Zugangsmöglichkeiten zu entdecken, ist eine aktive Auseinandersetzung mit der Spielwelt nötig. Über den Teleportzauber (»Blink«), den Spieler:innen nahezu unbegrenzt nutzen können, ist es dabei einfach möglich, eine erhöhte Position zu erreichen und von dort aus das Gelände zu überblicken und sich einen Plan zurechtzulegen. Dieses Momente – ungefährdet, unbedrängt – ließen sich auch als »handlungsentlastete« Momente fassen, um eine Terminologie zu verwenden, die Christian Huberts und ich von Gernot Böhme übernommen und auf Digitale Spiele übertragen haben.[718] Das sonst durch Bedrohungen wie Gegner erzwungene Agieren wird hier kurz pausiert und lässt Raum für ein Wahrnehmen, ja geradezu ein Aufsaugen der Spielwelt. Sonst ist in den meisten Spielen, wie auch Baumgartner betont, »die Konfrontation mit den Regel-Herausforderungen kaum vermeidbar«,[719] doch solche Spiele wie Dishonored, die ein schleichendes, beobachtendes Handeln ermöglichen, geben Spieler:innen große Freiheiten bezüglich einer Rhythmik des Spielens. Statt von brüllenden Feinden durch den Level gehetzt zu werden, können Spieler:innen so selbst entscheiden, wann sie den nächsten Schritt tun wollen. Marc Bonner, der zur Rhythmisierung des Spielens durch die Spielwelt und vor allem die spielweltliche Architektur forscht, bezeichnet diese Orte der Sicherheit, die Spieler:innen erreichen können, als »refuge spaces«, die einen voyeuristischen Blick auf die Spielwelt eröffnen und es so ermöglichen, sich auf die Bewegungsmuster der Nicht-Spieler-Charaktere einzustellen und entsprechend zu agieren.[720] Nicht nur für das konkrete Handeln, sondern auch für Welt- und Atmosphärenwahrnehmung hat dies weitreichende Folgen.

Die Entwickler:innen des Spiels betonen selbst, dass dieses voyeuristische Beobachten und Belauschen entscheidend zur Ausgestaltung der Spielwelt beiträgt. Creative Director Harvey Smith schildert, was »in between action moments« geschehen kann:

> »[Y]ou read a note or you read a book or you listen to another eavesdrop conversation our you read some graffiti on the wall, you look at things, you look at some guys on a dock and you see a boat going by with a whale hanging from it, anyway, long story short, you later realize that you understand much more about this world and these people than you ever would in a normal video game, like this is just crept up on you, you know, slowly sort of building a picture« (E58c)

718 Zimmermann/Huberts 2019, S. 37.

719 Baumgartner 2021, S. 287.

720 Bonner 2015, S. 12; siehe auch Bonner 2018, S. 5; Bonner adaptiert hier die »prospect-refuge theory« von Jay Appleton.

Die Möglichkeit also, sich ganz besonders als Teil einer »Low Chaos«-Spielweise mit den bewusst von den Entwickler:innen in der Spielwelt platzierten Erzeugenden auseinanderzusetzen, ist entscheidend. Es lassen sich hier Parallelen identifizieren zu dem, was ich im Kontext von ANNO 1800 als spezifische Rezeptionshaltung der Inaktivität bezeichnet habe und was genauso auch möglich ist in einem Open-World-Spiel wie ASSASSIN'S CREED SYNDICATE, wenn Spieler:innen dort dem geschäftigen Treiben Londons zusehen. Entscheidend sind diese Momente hier wie dort, weil die unbewusste, hintergründige Atmosphärenwahrnehmung in den Vordergrund tritt, weil eine bewusste Auseinandersetzung mit den Atmosphären in diesen Momenten forciert wird. Besonders ist allerdings mit Bezug auf DISHONORED, dass die Entwickler:innen hier wegen der Linearität des Spiels die Wahrnehmungssituationen deutlich stärker reglementieren können als in den anderen beiden untersuchten Spielen. User:in »Walter_Malone_Carrot« beschreibt dies auf Reddit sehr passend: »In Dunwall, everything is designed to perfectly draw the eye to where it's meant to go« (U80c). Auch diesbezüglich ist DISHONORED als Vergleichsobjekt in diesem Dreiklang interessant, weil den Entwickler:innen hier noch einmal andere Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen als in den anderen Untersuchungsgegenständen.

Es ist deswegen unumgänglich, DISHONORED auch dahingehend zu betrachten, wie es sich eines sogenannten »environmental storytelling« bedient, ein Konzept, das Henry Jenkins in den Game Studies popularisiert hat,[721] das beispielsweise von Daniel Vella[722] oder Christopher W. Totten[723] aufgegriffen wurde und das als »the act of staging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game«[724] definiert werden kann. Es geht damit grundlegend darum, wie das Raum-Medium Digitales Spiel mit Hilfe seiner Räume erzählend aktiv werden kann.

Auch DISHONORED bedient sich großzügig dieser raumbasierten Art des Erzählens und erlaubt beispielsweise die Auseinandersetzung mit Audioaufnahmen, Graffitis, Plakaten, Briefen oder auch ganzen Raumarrangements (Abb. 97).

Die abgebildete Szene ist ein sehr typisches Beispiel. Als Corvo Attano erreichen wir diesen Ort, an dem ein Mann, niedergestreckt mit einer Klinge, am Boden liegt. Ihm gegenüber ein weiterer lebloser Körper. »As a player, what do you think happened there?«,[725] fragte schon Christopher W. Totten in seiner Auseinandersetzung mit den Prinzipien des Environmental Storytelling. Ein Zettel auf dem Tisch gibt einen Hinweis: Hier wurde ein Spiel gespielt, um

721 Jenkins 2004.
722 Vella 2011.
723 Totten 2014.
724 Worch/Smith 2010, Folie 16.
725 Totten 2014, S. 283; siehe auch Zimmermann 2019, S. 45.



Abbildung 97: Was mag hier vorgefallen sein? (Quelle: Screenshot des Autors)

Geld, wie es scheint. Hat einer der beiden betrogen und wurde dafür von seinem Kameraden ermordet? Doch was ist dann mit seinem Mörder passiert? Hat die Seuche ihn dahingerafft?

Diese Fragen bleiben offen, doch ihren Effekt erzielt die Situation – und das ist eben nicht nur ein erzählender, sondern vor allem auch ein atmosphärischer. Mark J. P. Wolf, dessen Ausführungen zu fiktiven Welten noch ausführlicher in den Blick zu nehmen sind, spricht über solche »World information that does not actively advance the story«.[726] Und so ist es ja auch hier: Zur Story um Emily und die Verschwörung des Hiram Burrows tragen diese beiden Personen nichts bei; sie sind geradezu bedeutungslos. Doch, und auch das betont Wolf, diese Informationen »may still provide mood and atmosphere, or further form our image of characters, places, and events«.[727] Wenn ich also im weiteren Verlauf dieses Kapitels vom Environmental Storytelling des Spiels spreche, mich auf »intra-simulativ lokalisierbare Texte«,[728] auf »interactive and overheard dialogues, audio recordings, books and journals«[729] beziehe, dann explizit nicht, um sie als ausschließlich narrative Elemente, sondern als atmosphärische Erzeugende zu würdigen. Denn es ist im Lichte dieser bisherigen Überlegungen zu erwarten, dass die Entwickler:innen, die ein ruhiges und bedachtes Explorieren der Spielwelt nahelegen, auf diese Raumarrangements mit atmosphärischen Effekten besonders viel Wert gelegt haben dürften.

726 Wolf 2012, S. 29.
727 Ebd.
728 Baumgartner 2021, S. 265.
729 Schallegger 2014, S. 255.

Viktor Antonov, Visual Designer von Dishonored, unterstreicht diese These, wenn er ausführt, dass »rather than writing it and using Talking Heads to tell the backstory, you can just tell it through the environment and get a sense of depth and texture to the world« (E65c). Das Wort »texture« fällt hier und lässt Erinnerungen wach werden an Formulierungen wie »world texture«, die Marc-Alexis Côté zur Beschreibung von Assassin's Creed Syndicate verwendet hat und die ich mit dem Atmosphärenbegriff in Verbindung gebracht habe. Aber auch User:in »Kaseven7« nutzt in diesem Kontext eine interessante Formulierung, spricht davon, dass »Dishonored is quite unique, because it's very world-driven (instead of character-driven like most of AAA games, movies and TV series)« und dass »[i]t's more about lore than a plot and contains the insane amount of mini-stories and visual storytelling« (U115c). Und auch »wukongnyaa« ist voll des Lobes für das Entwicklungsstudio: »Arkane put a metric ton of effort into building the universe, and unlike other games the lore is something worth the time to read« (U109c). Wie sich die vom Chaos-System geprägte Spielmechanik, die hiervon beeinflusste und hierdurch unterschiedlich erlebte Spielwelt sowie die Spezifika von Ego-Shooter bzw. Immersive Sim auf die wahrnehmbare Vergangenheitsatmosphäre auswirken, kann nun im Detail herausgearbeitet werden. Hierbei muss dann auch die bisher unbeantwortet gebliebene Frage aufgeworfen werden, inwiefern das von einer Seuche heimgesuchte und von einer magisch begabten Entität beobachtete Dunwall einen Bezug zur realweltlichen Vergangenheit aufweist.

2.3 Dishonored im Reihenkontext

Zuvor sei allerdings noch ein kurzer Einschub erlaubt, der – analog zu Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate – die Einbettung von Dishonored in den Kontext der Spielereihe versucht. Die Ausgangssituation ist für Dishonored nun allein schon deswegen eine grundlegend andere, weil es keine Vorgängerspiele vorweisen kann, weil es – um eine Branchenformulierung zu verwenden – eine neue IP (*Intellectual Property*) darstellt. Personell lassen sich allerdings durchaus Verbindungslinien zu anderen Spielen nachweisen, die sich mehrheitlich auch als Immersive Sims beschreiben lassen. Andere Spiele von Arkane – »experts in immersive simulation«,[730] wie Sebastién Mitton selbst festhält – gaben hier schon eine Richtung vor, dabei vor allem Arx Fatalis[731] und Dark Messiah of Might and Magic[732], beides Spiele, bei denen Studio-Mitbegründer Raphaël Colanto-

730 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
731 Arkane Studios/JoWood u. a. 2002.
732 Arkane Studios/Ubisoft 2006.

nio in leitenden Funktionen aktiv war. Harvey Smith, der neben Colantonio als Creative Director an Dishonored arbeitete, leitete zuvor die Produktion von Deus Ex: Invisible War[733], war also auch schon für seine Vorstöße in den Bereich der Immersive Sims bekannt. Interessant ist auch die Rolle Viktor Antonovs, der als Visual Designer an Dishonored arbeitete: Zuvor hatte dieser zu großen Teilen die fiktive Stadt »City 17« entworfen, die Schauplatz des einflussreichen Ego-Shooters Half-Life 2[734] ist. Wie diese und andere Personen schließlich die Idee für Dishonored entwickelten, wird noch ausgebreitet.

Eine Kontextualisierung bezüglich Vorgängern bzw. Vorgängern im Geiste ist also am ehesten über die beteiligten Personen zu leisten. Doch auch ein Blick auf die weiteren Iterationen der Reihe, d. h. auf Dishonored 2 und Dishonored: Death of the Outsider, lohnt sich. Bei der Auswertung der Spieler:innenkommentare zum Spiel zeigt sich, dass eine intensive Diskussion darüber geführt wird, welcher der drei Teile denn nun der beste der Reihe sei. Überraschenderweise tat sich in den meisten Diskussionen der erste Teil als Sieger hervor, was – und das macht diese Einschätzung der Spieler:innen für diese Analyse besonders wertvoll – oft und gerne mit seinem atmosphärischen Potenzial begründet wurde. Überhaupt offenbart sich (nicht nur) in dieser vergleichenden Diskussion der verschiedenen Teile der Reihe ein äußert dominanter Atmosphärendiskurs.

User:in »Eiyran« attestiert beispielsweise, dass »The first game really has a great atmosphere and feeling to the world« und kritisiert Dishonored 2 als »kind of lacking« (U16c). »acomputer1« pflichtet bei und bezieht sich auf Dishonored 2, wenn sie betont, dass »[t]he levels also don't strike me as nearly as interesting (beautiful, yes, but not as atmospheric)« und dass der zweite Teil daher »[is] lacking in all the things I was incredibly invested in in D1« (U29c). Und auch »amanicdepressive« geht in diese Richtung, wenn sie für sich festhält, dass »the first game's grim and gloomy Victorian London inspired atmosphere was so much more immersive« (U40c). Gleichzeitig räumt »amanicdepressive« aber auch ein, dass »[i]t all comes down to personal preference« (U40c) und tatsächlich gibt es dann auch solche Spieler:innen, die Karnaca, das Setting des zweiten Teils, als »a breath of fresh air« (U97c) bezeichnen. Ein Atmosphärendiskurs wird jedenfalls unübersehbar, wenn »JokerFaces2« beide Spiele vergleicht, indem sie ausführt, dass »[t]he two games have very different atmospheres, the first is much darker while the second is brighter« (U20c). »JokerFaces2« schließt entsprechend, dass »the atmosphere was appropriate for each game« (U20c). Die Stimmen, die Dishonored als ihren favorisierten Teil der Reihe herausstellen, scheinen jedenfalls – die Zahl der ausgewerteten Kommentare

733 Ion Storm/Eidos Interactive 2003.
734 Valve/Valve u. a. 2004.

ist gewiss begrenzt – in der Überzahl. Welche Rolle nostalgische Verklärung bei Aussagen wie »nothing compares to the dreary and dark city of Dunwall. Absolutely breathtaking« (U76c) oder »I still remember particular missions, the atmosphere and so on« (U15c) spielt, kann hier nicht abschließend beurteilt werden. Doch das beschriebene Stimmungsbild zeigt sich deutlich und auch User:in »diegroblers« unterstreicht meinen subjektiven Eindruck noch einmal: »D1 gets a lot more love than D2 or DotO« (U88c).

Es ist nun zu klären, wie es den Entwickler:innen von Dishonored gelungen ist, ihr Spiel als ein Artefakt zu platzieren, das als derart atmosphärisch wahrgenommen und bewertet wird. Wie sich zeigen wird, ist der mit dem Fiktionalen der Hafenstadt Dunwall verschmolzene Vergangenheitsbezug hierfür entscheidend.

3 Analyse: Pre-Produktion von London bis Dunwall

3.1 Ausgangspunkt: Beginn der Entwicklung und Übernahme durch Bethesda

Die Entwicklung eines neuen Spiels außerhalb einer etablierten Reihe, eine neue *Intellectual Property*, stellt nicht nur für die Entwickler:innen eine Herausforderung dar, sondern ist für den jeweiligen Publisher mit finanziellen Risiken verbunden. Um das Jahr 2010 herum, als die Entwicklung an Dishonored begann, war die Situation sicherlich noch eine andere als sie sich gegenwärtig zeigt,[735] doch in den ausgewerteten Aussagen scheint dennoch deutlich durch, dass Dishonored auch und besonders aus dem Wunsch heraus entstand, sich gegen eine postulierte Flut an Nachfolgespielen bereits erfolgreicher Titel zu stellen. Besonders Viktor Antonov betont diesen Antrieb an verschiedenen Stellen. So kritisiert er einen »lack of variety in what's in the market« (E8c) oder klagt über »so many sequels and sequels and sequels in the video game industry and so many IPs that are known« (E110c). Dass es Arkane möglich war, das Wagnis eines neuen Titels einzugehen, liegt vor allem in der Zusammenarbeit mit dem Publisher des Spiels, Bethesda Softworks, begründet. Ohne hier nun die wechselhafte Firmengeschichte von Arkane im Detail ausbreiten zu wollen,[736]

735 Erst jüngst äußerte sich Shawn Layden, ehemals in leitenden Rollen für PlayStation aktiv, zur Zukunft der Games-Entwicklung. Mit jeder neuen Konsolengeneration würden sich die Produktionskosten der Spiele verdoppeln. Ist diese Entwicklung nicht zu stoppen, bliebe vor allem den Publishern nichts anderes übrig, als eine »de-risk«-Strategie zu verfolgen, d. h. vor allem auf Nachfolger zu setzen, bei denen (finanzieller) Erfolg sehr wahrscheinlich ist (Vgl. Yin-Poole 2021).

736 Der YouTube-Kanal »NoClip« hat eine sehr anregende Dokumentation veröffentlicht, die sich ausführlich an der Firmengeschichte von Arkane abarbeitet (vgl. Noclip – Vidoe

sei dieser Aspekt der Zusammenarbeit kurz ausgeführt. In einer Dokumentation äußert sich Romuald Capron, Studio Director von Arkane Lyon, zur problematischen finanziellen Situation, in der sich das Studio Ende der 2000er-Jahre befand. Projekte mussten eingestellt werden und auch Entlassungen standen im Raum, weswegen er das Studio in dieser Zeit als »super fragile« bezeichnet (E121c). In dieser Situation kamen nun Raphaël Colantonio, Harvey Smith und Todd Vaughn, Vize-Präsident bei Bethesda Softworks, in Kontakt. Bereits hier entstand die Idee für Dishonored, das zu diesem Zeitpunkt allerdings noch in einem mittelalterlichen Japan spielen sollte (E122c). Einige Monate arbeitete Arkane als Dienstleister für Bethesda, wurde dann allerdings Ende 2010 von Bethesda bzw. von dessen Mutterkonzern ZeniMax Media, übernommen. Harvey Smith und Raphaël Colantonio äußern sich geradezu überschwänglich zu dieser Übernahme, die ihnen – so scheint es – endlich die Möglichkeit gab, sich Zeit und Freiheit bei der Spieleentwicklung zu nehmen. Smith vergleicht Bethesda mit anderen Publishern, mit denen sie zusammengearbeitet hatten. Bethesda sei es, so schildert er, nicht darum gegangen, mit möglichst vielen Anwälten ein möglichst schlechtes Angebot für sie als Dienstleister auszuhandeln, sondern »Bethesda was orders of magnitude more direct and a smaller group of people, less layers in the company, more clear about what the goal was« (E123c). Colantonio pflichtet bei und unterstreicht: »I will never regret selling, integrating the group« (E124c). Und er ergänzt ausführlich:

> »They allowed us to do things we could not have done with any other publishers, like Harvey was saying. Frankly, our games are weird. They're hard to sell. They are hard to understand, and having a group that had the money and the nerves to blieve in us and wait to see a thing happen and then sell it well, they marketed it pretty well, you know, was just something that is worth everything.« (E124c)

Diese Schilderungen wie auch Aussagen in anderen Kontexten deuten darauf hin, dass Dishonored in der Form, wie es schließlich erschien, nur möglich war, weil Arkane auf einen Publisher gestoßen war, der ihnen große Freiheiten in der Entwicklung zugestand und der auf Arkanes Expertise im Bereich der Immersive Sims setzte.[737] Und so passt es dann auch ins Bild, dass auch Viktor Antonov es als »very rare opportunity for an artist« bezeichnet, eine neue *Intellectual Property* entwickeln zu können (E117c).

Game Documentaries 2020). Die folgende Schilderung der Übernahme Arkanes durch Bethesda stützt sich auf die Aussagen der Beteiligten in dieser Dokumentation.

737 Hierzu auch Andy Kelly für die Website »The Gamer«: »Bethesda deserves some credit here, bankrolling games like Dishonored and Deathloop, which other, less adventurous publishers might consider too weird, clever, or offbeat to take a risk on.« (Kelly 2021)

In diesem Kontext also müssen Dishonored und dessen Entwicklung betrachtet werden, als ein – so scheint es – Glücksfall für das Team, das die Möglichkeit, die sich ihm offenbarte, zu nutzen gedachte. Der Name Dishonored blieb, doch das bisher angedachte Konzept wurde grundlegend überarbeitet und – ganz im Sinne der »iterativen Prozesse des Designs«[738] – im Laufe der Monate und Jahre weiterentwickelt. Eine besondere Rolle scheint bei der Entwicklung von Dishonored die »Pre-Production« bzw. die Phase der Konzeption gespielt zu haben.[739]

Wie Schallegger betont, waren maximal fünf Personen an den kreativen Entscheidungen in diesem Prozess beteiligt.[740] Raphaël Colantonio selbst spricht von »5, 6 people that were the most influential in the creation of the world itself« (E70c). Zu nennen wären hier dann einige der bereits genannten Personen, darunter Colantonio und Smith, Mitton und Antonov. Aber auch Dinga Bakaba, der als Game Systems Designer an Dishonored arbeitete und mittlerweile zum Studioleiter von Arkane Lyon aufgestiegen ist, sowie Hugues Tardif, als Technical Director an Dishonored aktiv, dürften sich im Einzugsbereich dieses illustren Zirkels befunden haben.[741]

Wie bereits angedeutet, wird bei der Auswertung der Entwickler:innenstatements ein dezidiert künstlerischer Impetus im Entwicklungsprozess erkennbar. Antonov spricht gar davon, dass »we«, womit er wohl das oben umrissene Kreativzentrum des Teams meint, »have gone out of our way to defend the art part of the project« und dass es dabei stets darum ging, diesen »unusually high standard, in terms of precision and art production« in der Kommunikation mit dem restlichen Team und dem Publisher zu vertreten (E16c). Hierbei brachten Colantonio und Smith vor allem die spielmechanischen Aspekte in den Prozess ein, während Antonov »the concept design process and the fiction« betreute (E71c). Gemeinsam wurden dann »story, visuals, architecture« als Ausgangspunkte entwickelte, die Mitton aufgriff und dann im direkten Kontakt mit Programmern, Environment Artists usw. umzusetzen versuchte (E71c). Als auffällig erweist sich, dass dieser Prozess während der Entwicklung des Spiels kein

738 Freyermuth 2015a, S. 79.

739 Wenn man der Dreiteilung von Freyermuth folgen möchte, der den Prozess der Gamesentwicklung in die drei Phasen »Konzeption, Design, Produktion« unterteilt (Freyermuth 2015b, S. 179).

740 Vgl. Schallegger 2014, S. 253.

741 Auffällig ist, dass dieser Kreativkern der Entwicklung von Dishonored stets nur aus Männern bestand – zumindest konnte ich keine Indizien dafür finden, dass auch Frauen in diesen Prozess eingebunden gewesen wären. Auch in der öffentlichen Kommunikation traten nahezu ausschließlich die genannten Personen auf. Nur Aussagen einer einzigen Frau finden sich überhaupt im von mir zusammengetragenen Material: Florence Lapalu, Lead Character Artist von Dishonored, tritt in der »Dishonored Developer Documentary« auf YouTube auf (vgl. Bethesda Softworks 2012).

klares Ende gefunden zu haben scheint, d. h. der Konzeptionsprozess nie ganz klar in Design und Produktion überging. Vielmehr, so führt Antonov erneut aus: »[W]e extended the pre-production until the end of the game, and we kept on drawing every detail, hand-drawing it« (E9c). Glaubt man diesen Schilderungen, so blieb dieses eng umrissene Kreativteam bis kurz vor Abschluss des Projektes mit Impulsen beteiligt, was in Konsequenz dazu führte, dass der Konzeptionierungsprozess und das Finden einer klaren Identität des Spiels »took forever« und ein »long and complex process« war (E91c).

3.2 Erzeugende I: London, Edinburgh und die Kunst

Damit konkret zurück zur Entstehungsgeschichte der fiktiven Stadt Dunwall. Wie betont, war Dishonored ursprünglich als ein Spiel in einem mittelalterlichen, japanischen Setting angedacht gewesen, in welchem sich Spieler:innen – angelehnt an das ebenfalls oft als Immersive Sim bezeichnete Thief: The Dark Project/Dark Project: Der Meisterdieb[742] – als Ninja schleichend und meuchelnd durch die Levels bewegen sollten (E22c, E52c, E122c). Zwei schlagende Argumente sprachen für das Team gegen dieses Setting: Erstens fühlten sie sich als klar europäisch und nordamerikanisch geprägtes Team nicht wohl damit, ein ostasiatisches Szenario zu entwerfen. So schildert Mitton an verschiedenen Stellen, dass er in dieser Frühphase der Entwicklung einwendete: »Japan isn't my culture, it's going to be cliche, it's going to be hard to make something if it's not your own nationality, your own culture« (E52c, siehe auch E17c, E22c). Man entschied sich daher dafür, das Setting des Spiels nach Europa zu verlegen. Zweitens erhoffte man sich von dieser Neuausrichtung, das Spiel besonders kompatibel mit dem europäischen und nordamerikanischen Digitalspielmarkt zu machen. Hierfür wurde man in der Verortung noch konkreter und entschied sich für London als die Stadt, die den Rahmen für Dishonored bieten sollte. Antonov beschreibt London als »a big metropolis, it's messy, it's chaotic and intense« und – hier wieder die Absatzmärkte im Blick – als »both exotic and familiar to Americans and to Europeans« (E10c). Mitton spricht ganz konkret von einem »market standpoint« (E23c) und erklärt, dass auch der US-Amerikanische Publisher Bethesda hier eine Rolle gespielt habe: »The American market knows London and it was very important for us, on the business side to make sure the game is attractive and accessible. Especially with a publisher from North America« (E53c). Interessant ist zuletzt auch, dass Mitton London noch als »practically not used in video games or cinema« (E53c) und damit als besonders frisches und unverbrauchtes Setting beschreibt. Nicht nur mit Assassin's Creed Syndicate

742 Looking Glass Studios/Eidos Interactive 1998.

sind seitdem zwar noch einige weitere Titel erschienen, die in London spielen, wie ich in Kapitel D/II/3.2.3 kurz angerissen hatte, doch zumindest im Jahr 2010 ist dieser Einschätzung von Mitton und dem Team gewiss zuzustimmen.

Mit dem Wechsel nach London verabschiedete man sich auch vom mittelalterlichen Zeithorizont. Eine frühneuzeitliche Verortung war nun angedacht. Konkret wurde das Jahr 1666 in den Blick genommen – offenbar eine Idee von Raphaël Colantonio –,[743] das reichlich Stoff für eine Erzählung bieten sollte: das letzte Jahr einer großen Pestepidemie in Südengland und das Jahr des »Great Fire of London«, das große Teile der City of London verwüstete (E23c, E20c).

Dass die Wahl ausgerechnet auf dieses Jahr fiel, begründet Smith sowohl mit entwicklungspragmatischen wie erzählerischen Überlegungen. So sei es einerseits wichtig gewesen »to up the tension and frankly make the world a little more perilous« und andererseits für die Umsetzbarkeit der Entwicklung notwendig, »[to] justify why there aren't giant crowds of people at the market« (E20c). DISHONORED war in diesem Sinne nie angedacht als ein Spiel in einem Ausmaß vergleichbar mit ASSASSIN'S CREED SYNDICATE, das große Menschenansammlungen simuliert, sondern es standen vornehmlich menschenleere Häuserschluchten von vorneherein im Blick. Mitton spricht in diesem Kontext konkret von einem »very specific skeleton aspect to the facades«, einem »canyon feeling in the streets« sowie »strong shadows« (E102c).

Hier zeigt sich außerdem, wie sich die Wahl des Settings den spielmechanischen Erfordernissen eines auf Schleichen und unentdecktes Vorgehen fokussierten Spiels unterzuordnen hat – eine Spielmechanik, die mit großen simulierten Menschenmengen schwieriger zu realisieren ist. Und dass es schlussendlich nicht bei dieser frühneuzeitlichen Verortung blieb, liegt dann auch vor allem daran, dass sich im iterativen Designprozess Gameplay und Setting graduell weiterentwickelten und stets aneinander angepasst werden mussten.

Hierzu ein konkretes Beispiel: Mitton erläutert, dass das Team irgendwann an einen Punkt kam, an dem es Elektrizität in die Spielwelt integrieren wollte, »because it helped for the mechanics, for the gameplay in fact« (E28c), wodurch auch das Setting eine Transformation erfuhr. Verdeutlichen lässt sich das an dem, was Smith als »weird elements like Tesla-like security systems of powerful electricity« (E57c) bezeichnet; eine Technologie, die es als sogenannte »Arc Pylons« und »Walls of Light« ins Spiel geschafft hat (Abb. 98). An anderer Stelle legt Mitton nahe, dass das Team »20th century vibes« einbrachte, weil die »Victorian era did not give enough ›tools‹«.[744] Es liegt in diesem Sinne ein wortwörtlich spielerischer Umgang mit dem Setting vor, der auf Gameplay-Erfordernisse reagieren konnte.

743 Vgl. Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

744 Ebd.



Abbildung 98: Ein »Arc Pylon« vaporisiert eine Wache. (Quelle: Screenshot des Autors).

Doch London blieb Nukleus der Weltentwicklung, besonders das, was Mitton als »London Urbanism« (E42c) bezeichnet, »this skeleton surface on the buildings based on the Jacobean architecture, we have the heights, we have this blank sky from Britain« (E47c) (Abb. 99). Um diesem Urbanismus gerecht zu werden, reisten Mitton und Antonov nach England, dabei allerdings nicht nur nach London, sondern auch nach Edinburgh. Letztere Stadt ist – so lassen sich die Aussagen von Mitton und Antonov deuten – als Inspirationsquelle besonders in Bezug auf die architektonische Ausgestaltung der Spielwelt zu verstehen. Mitton erklärt hierzu: »London has been bombed and there are just a few location that match what I wanted for Dishonored with the Jacobean architecture« (U37c). Im Vergleich zu London sieht er in Edinburgh außerdem noch einen »touch of human scale« sowie einen »touch of privacy«.[745] Und er ergänzt: »Edinburgh is the perfect match of Dishonored and I really like it because you have this flavor of the past but with electricity and vehicles« (U37c). Ganz dezidiert beschreibt Mitton Edinburgh als eine spezifische atmosphärische Situation mit einem »very cold Scottish touch« mit »fog« und »low light when you navigate its alleys with its lampposts lit«.[746]

Auf den Spuren der Vergangenheitsatmosphäre und der Diskurse, die sie in und um die Spiele prägt, fällt es schwer, bei einem Ausdruck wie »flavor of the past« nicht hellhörig zu werden. Dieser Eindruck, dass sich Mitton und Anto-

745 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
746 Ebd.

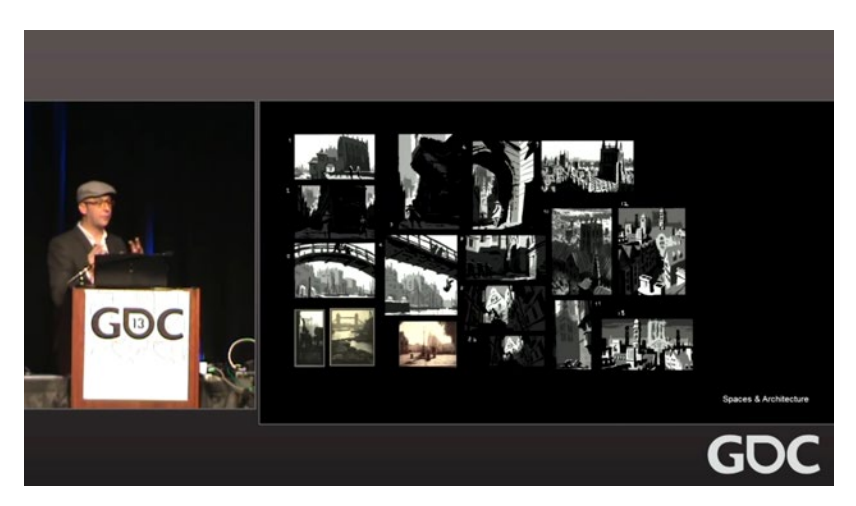


Abbildung 99: Art Director Sébastien Mitton präsentiert auf der Game Developers Conference Konzeptzeichnungen zur Architektonik Dunwalls. (Quelle: GDC 2016, 38:09–38:40).

nov auf ihrer Reise nach London und Edinburgh auch dezidiert mit den vor allem vergangenheitsbezogenen, von den realweltlichen Architekturen erzeugten Atmosphären auseinandergesetzt haben, wird noch durch weitere Aussagen forciert. So macht Mitton klar, dass es für ihn und Antonov nicht nur darum ging »photography of textures, ground textures, world textures« zu sammeln, sondern vielmehr darum, »to feel the city, feel the vibes of the city and the location« (E35c). Fast wortgleich hatte auch schon Jean-Vincent Roy darüber gesprochen, wie er und sein Team sich für ASSASSIN'S CREED SYNDICATE London angenähert hatten (siehe Kapitel D/II/3.1.2). Es lässt sich nicht leugnen, dass zumindest für die Bereiche Art und Visual Design in der Entwicklung der in dieser Untersuchung betrachteten Spiele das Ganzheitliche der Atmosphärenwahrnehmung eine entscheidende Rolle in ihrer Arbeit spielte. Meiner Einschätzung nach legt auch Antonov eine solche Deutung nahe, wenn er klarstellt, dass für ihn »the most important thing about real iconic cities is that they have a history and a ›soul‹; they are living creatures in a way« (E98c). Auch Mitton nutzt diesen Seele-Begriffe, der offenbar in den Begriffskanon eines Atmosphärendiskurses (neben »texture«, »tone« u. ä.) einzureihen ist: »[I]t is not only light setup or a certain type of furniture that we see, it is the soul of the place that we feel inside.«[747] Anders formuliert: Am Ende sind es nicht die einzelnen Erzeugenden, die zählen, sondern der Gesamteindruck, der als Atmosphäre fassbar wird.

747 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

Doch ein entscheidender Unterschied lässt sich dann doch feststellen zwischen der Herangehensweise des Assassin's-Creed-Teams und jenem von Dishonored. Während Erstere noch keinen Hehl daraus machten, dass sie sich auch im Rahmen von Städtetouren durch London bewegten und Material zu den bekanntesten Wahrzeichen sammelten, verfolgten Mitton und Antonov explizit den gegenteiligen Weg. Mitton wird hier sehr deutlich und betont seinen selbstbewusst vorgetragenen künstlerischen Anspruch mit Aussagen wie »bring Art back to the forefront« oder »work like our old masters did«.[748] Er stellt klar, dass es ihm darum ging, »[to] avoid all the cliche of a city«, also einen oberflächlichen Blick auf die Stadt zu vermeiden: »[Y]ou just look on Google from the top but don't understand already how it's made, why it's like this, what are the core, what do you feel when you are here« (E38c).

Um sich diesen beiden Städten und ihren (Vergangenheits-)Atmosphären anzunähern, wurden naturgemäß noch weitere Inspirationsquellen über die Vor-Ort-Begehung hinaus hinzugezogen. Und auch hier taucht Google wieder als das Übel des Populären in Mittons Ausführungen auf. Er führt aus, dass »[t]he first page of Google image is not allowed in our open space«, denn dies würde dem Zugang widersprechen, den er als ein »back to the basics of pure art« (E79c) oder auch als »fine art approach« (E54c) bezeichnet und den er als Reaktion auf »globalization and its visual standarization« versteht.[749]

Dieser Zugang scheint im Grunde dem zu entsprechen, was Gundolf Freyermuth idealtypisch als Weg hin zu »innovative[n] Spielen« skizziert: »gänzlich andere Einflüsse«, d. h. gerade nicht der Versuch, andere Spiele zu imitieren, sowie Impulse »aus dem Kontakt mit Werken anderer Künste und aus Erfahrungen, die in der Realität gemacht werden«.[750] Und auch wenn die Entwickler:innen von Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate an einigen Stellen Inspirationen transparent gemacht haben, die nicht dezidiert aus dem Games-Bereich herrühren, so scheint mir im Falle von Dishonored doch tatsächlich ein anderes Ausmaß erreicht worden zu sein und das auch gerade deswegen, weil Dishonored ohne lange Serientradition diese Einflüsse besonders brauchte, um überhaupt eine eigene Identität entwickeln zu können.

Gleichzeitig sollten diese Selbstbeschreibungen von Mitton und auch Antonov mit einer gewissen Vorsicht und kritischen Distanz betrachtet werden. Wie sich bereits in meinen einführenden Bemerkungen zum Genre/Modus der Immersive Sims zeigte, treten in Diskussion über dieses Genre oder diesen Modus bestimmte Spiele und bestimmte Personen vermehrt hervor, dabei besonders Game Designer und Producer (ausschließlich Männer) wie Warren Spector,

748 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

749 Ebd.

750 Freyermuth 2015b, S. 179.

Harvey Smith oder Ricardo Bare, die die gemeinsame Arbeit an Deus Ex eint. Grundlegend ist zu fragen, ob wir es hier mit einer Art Genie- oder Auteur-Diskurs[751] zu tun haben und inwiefern Personen wie Mitton und Antonov selbst hierzu beitragen. Mitton ist beispielsweise alles andere als verlegen, auf seine Abgrenzung vom vermeintlich Populären und seinen dezidiert künstlerischen Anspruch in Vorträgen und Interviews einzugehen.

Ganz besonders ist in diesem Zusammenhang Mittons Auftritt auf der Game Developers Conference 2013 hervorzuheben. Er legte dort zahlreiche Inspirationen offen, die es dem Team ermöglichten, London und Edinburgh atmosphärisch zu erfassen. Unabhängig davon, wie man sich zur recht eindeutigen Selbstinszenierung Mittons positionieren möchte, ist ein solcher Vortrag eine wertvolle Quelle, um einen Atmosphärendiskurs zu rekonstruieren. So bezeichnet Mitton besonders die »Victorian period« als »very rich visually, paintings, sculptures, architectures, clothes, candle lighting«,[752] was sich dann auch in den von ihm angeführten Inspirationen deutlich niederschlägt.

Edinburgh war, wie betont, besonders architektonisch von Bedeutung. Zentral war, dass sich viele Straßen dort angefühlt hätten wie »urban canyons« und dass diese den Blick verengen würden in Richtung der »blank skies, really mystic« (E36c). Mitton nutzt Adjektive wie »harsh« und »gritty«, um die Jakobinische Architektur zu beschreiben (E46c). Ergänzend wurden, so erwähnt Antonov, noch »historical architectural pictures of London and maps of London« (E75c) hinzugezogen, die die Vor-Ort-Begehungen supplementierten.

Die Liste an Malern, die Mitton als Inspiration aufführt, ist lang (E29c-E32c). Er nennt Giovanni Antonio Canal (»Canaletto«), der, so die britische Nationalgalerie, für seine »carefully designed, individual, and atmospheric studies«[753] bekannt ist und Mitte des 18. Jahrhunderts auch England besuchte und malte. Außerdem wird – wie schon im Kontext von Assassin's Creed Syndicate – Gustave Doré genannt, der als Illustrator am 1872 erschienenen »London: A Pilgrimage« arbeitete.[754] Mit John Atkinson Grimshaw taucht ebenfalls ein alter Bekannter auf, den auch schon Hugo Puzzuoli für seine Arbeit an Syndicate als wichtige Inspiration auswies (siehe Kapitel D/II/3.1.1).

Auffällig ist, wie Mitton dezidiert über diese landschaftsatmosphärischen Aspekte hinausgeht und Künstler aufzählt, die sich der realistischen Malerei und Abbildung von Alltagsszenen (Genrebild) widmeten. Er nennt Jean-Eugène Buland, den er dafür lobt, wie er Gesichter, Hände, Silhouetten und Kleidung

751 Mit einem der bekanntesten Digitalspielauteure, Hideo Kojima, beschäftigt sich beispielsweise Andra Ivănescu und bietet in ihrem Aufsatz dahingehend auch eine Auseinandersetzung mit dem Auteur-Begriff an (vgl. Ivănescu 2020).

752 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

753 The National Gallery o. D.

754 Vgl. o. A. 2015.

malte. Jacek Malczewski hebt er wegen seiner Finesse bei der Darstellung von Haut und dem Einsatz von Farbe hervor und Franz Carl Spitzweg für die gekonnte Stilisierung und Lesbarkeit seiner Bilder. Zuletzt bezieht er sich noch auf Pascal Adolphe Dagnan-Bouveret und hebt besonders auf sein Gemälde »An Accident« (1879) ab:

> »[T]his is a huge piece that's where everything is in it to me. There is this crazy light coming from behind, this is not so common in a painting. You have the narration between people, how people look at themselves, there is a narration, the small kid who lost his hands. The contrast between poor people working in the countryside and the doctor and maybe the small cats on the bed mean something to someone.« (E32c)

Viele bereits in dieser Arbeit relevanten Aspekte kommen hier vor. Das Atmosphärische ist von Bedeutung, das Erzählende in der Raumgestaltung und selbst das aus der vorigen Analyse bekannte Motiv des Kontrastes zwischen Arm und Reich findet hier bereits Erwähnung. Diese Darstellung scheint dem zu entsprechen, was Mitton als Antwort auf die von mir an ihn gerichteten Fragen als »atmospheric room« bezeichnet: »[T]here is not only the lighting as a tool, the set dressing of this room, the soul of the person who lives there, the music, the dialogues, will contribute to the general feeling like an orchestra playing with emotions«.[755] Hieraus leitet Mitton auch seine Definition von Atmosphäre ab, die er als »emotional recipe with many ingredients« bestimmt.[756]

Zwei Schwerpunkte zeigen sich damit hier in Bezug auf Inspirationen aus dem Bereich der Malerei: Zum einen sind wie auch schon in der Analyse zu Assassin's Creed Syndicate Verweise auf Landschaftsmaler erkennbar, denen daran gelegen war, ganzheitliche Wahrnehmungseindrücke Englands und vor allem Londons abzubilden, wobei die Einflüsse hier noch transparenter gemacht werden. Zum anderen fällt ein Fokus auf den Bereich des Genrebildes und der realistischen Malerei auf, der so für die beiden anderen betrachteten Spiele nicht nachzuweisen ist.

Hiermit lässt sich überleiten zu einem weiteren Aspekt, der den Findungsprozess eines visuellen Stils von Dishonored von Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate abhebt. Während Anno 1800 sich darauf verlassen konnte, durch den objektiven Point of View stets eine gewisse Distanz zwischen Spieler:innen und den Nicht-Spieler-Charakteren bewahren zu können, waren die Entwickler:innen von Assassin's Creed Syndicate aufgrund dessen semi-subjektiven Point of Views bereits gezwungen, mehr Arbeit in die Visualisierung

755 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
756 Ebd.

typisch viktorianischer Bekleidung zu investieren, die sich in den atmosphärischen Gesamteindruck einbetten würde. Besonders wurden dabei – wie gezeigt – berühmte Persönlichkeiten rekonstruiert, die selbst als atmosphärische Erzeugende in der Spielwelt fungieren. Wie Mitton schildert, lag die Herausforderung für die Entwickler:innen von DISHONORED nun darin, sowohl der Tatsache gerecht zu werden, dass »characters are detected from far away« – Stichwort: erhöhte Position und »refuge space« – wie auch dafür zu sorgen, dass sich diese Charaktere aus der Nähe eines subjektiven Point of Views noch in die Spielwelt einpassen (E84c).

Das Team setzte sich deswegen sowohl mit Möglichkeiten der Stilisierung wie auch mit britischer Morphologie auseinander, wie Antonov schildert:

> »The characters and the character design in Dishonored are not different than the architectural design or the design of the light. We wanted to get into the identiy of these characters. We looked into British morphology. How are the eyes set, how's the nose, how's the skin. Play with the grotesque and with the beautiful and stylize this into a variety of very real faces that have a backstory and a meaning to them.« (E83c)

Nach eigener Schilderung hielten Mitton und Antonov daher auf ihrer Reise nach London und Edinburgh Ausschau nach »typically English faces« und extrahierten »traits« von Persönlichkeiten wie Patrick Stewart, Ewen Bremner, Vinnie Jones und Ian McKellen (E100c). Auch *mug shots* und Illustrationen aus Pulp-Magazinen wurden herangezogen (E45c, E105c). Lead Character Artist Florence Lapalu schildert, dass es so möglich geworden sei, »to capture the essential aspects of Anglo-Saxon morphology« (E72c).

Zentral in Bezug auf das Charakterdesign, aber auch die Visualisierung ist das Moment der Stilisierung. Diese »traits that are really British« (E44c) wurden extrahiert, potenziert und – dies ist nicht zuletzt aus geschichtswissenschaftlichen Gesichtspunkten höchst relevant – zur Verdeutlichung von Klassenzugehörigkeit eingesetzt. Lapalu schildert:

> »We applied this stylization for instance to the proportions, if I think back about the city guards, there is a fighter, and we have not hesitated to enlarge his hands, to reduce his skull, in order to show what his role is in the game. On the opposite side, the aristocrats are much more slender, with higher foreheads, which are really haughty, with much tougher faces« (E85c).

Auch Mitton bezieht sich auf die Stadtwachen und legt nahe, dass sich diese Stilisierungen bis zur Ebene der Animationen der Nicht-Spieler-Charaktere durchziehen: »For example, our city guards have low shoulders, small heads

and big hands, with several animations that fall halfway between humans and monkey« (E101c). Im direkten Vergleich zwischen Wachen und Aristokraten, auf die Spieler:innen im Spiel treffen, wird diese Stilisierungstechnik tatsächlich sehr deutlich (Abb. 100 + 101).

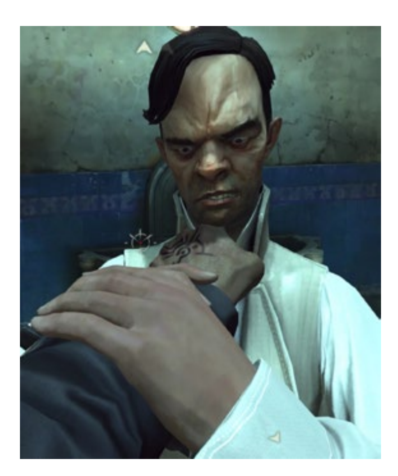


Abbildung 100: Der Aristokrat Morgan Pendleton im Griff Corvos (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)



Abbildung 101: Zwei Stadtwachen im Kampf mit Corvo. (Quelle: Screenshot des Autors, bearbeitet)

3.3 Erzeugende II: Ein begehbares Ölgemälde

Generell zeichnet sich die Darstellung von DISHONORED durch eine auffällige Stilisierung aus, die nicht zuletzt von den Spieler:innen erkannt und hervorgehoben wird. Um diesen Grafikstil zu beschreiben, greifen diese sie in ihren Kommentaren vielfach auf Vergleiche mit anderen Mediengattungen zurück. So bezeichnet »IMustAchieveTheDie« DISHONORED als ein »painting you can explore« und ergänzt: »made by a master painter, painstankingly filled with beauty and detail, every stroke, every color and shape seemingly being there with precise intention« (U53c). »Jon Umber« geht in eine ähnliche Richtung und spricht von einem »old oil painting feel which permeates the game«, der »fits the look and feel of the setting very well« (U131c). »GeoLuz« spricht ebenfalls von einem »oil painting in motion« (U122c), während »UltiDK« das Spiel als ein »beautiful watercolor painting« (U119c) bezeichnet. Auch andere Assoziationen werden vorgebracht, beispielsweise von »Walter_Malone_Carrot«, die ein Gefühl beim Spielen beschreibt »like you jumped into a comic book« (U78c). Eine recht passende Verbindungslinie, die hier gezogen wird, da tatsächlich auch Piratencomics wie CAPTAIN BLOOD[757] eine Inspirationsquelle für das Entwicklungsteam waren (E14c, E43c).

Interessant ist an dieser Stelle auch, dass die bereits skizzierte Diskussion darüber, welcher Teil der DISHONORED-Reihe denn nun der beste sei, auch auf Basis dieses speziellen Grafikstils geführt wird. »mydoorcodeis0451« macht beispielsweise sehr deutlich, dass für sie »Dishonored 1 artstyle > Dishonored 2« und dass der erste Teil »has exceptional usage of color and every scene feels like a painting«, was insgesamt zu einem »smudged style« beitrage. Sie schließt: »I wish they'd go back to it« (U77c). »Walter_Malone_Carrot« wiederum kritisiert den zweiten Teil als »too polished for my tastes« (U78c), während »SandorClegane_AMA« attestiert, dass »the makers of the sequel do not appreciate […] the efficiency and consistency of the graphical style« (U89c). Einstimmigkeit herrscht hier gewiss nicht, doch wie schon bei der zuvor ausgebreiteten, stark mit Atmosphärenbezug geführten Diskussion über die Spiele der Reihe, scheint in der Mehrheit der von mir ausgewerteten Kommentare der erste Teile als Sieger hervorzutreten.

Dass sich ein so deutlicher visueller Unterschied zwischen DISHONORED und DISHONORED 2 festmachen lässt, der besonders im direkten Vergleich von Screenshots offenkundig wird (Abb. 102 + 103), liegt zum Teil darin begründet, dass für die Entwicklung des zweiten Teils eine andere Grafikengine[758] Verwendung fand als für den ersten Teil.

757 Shepherd et al. 2009.

758 »Eine Engine ist die einem Computerspiel zugrundeliegende Software, die alle wesentlichen Aspekte des Gameplays steuert. Dazu gehören die Produktion und Ausgabe von

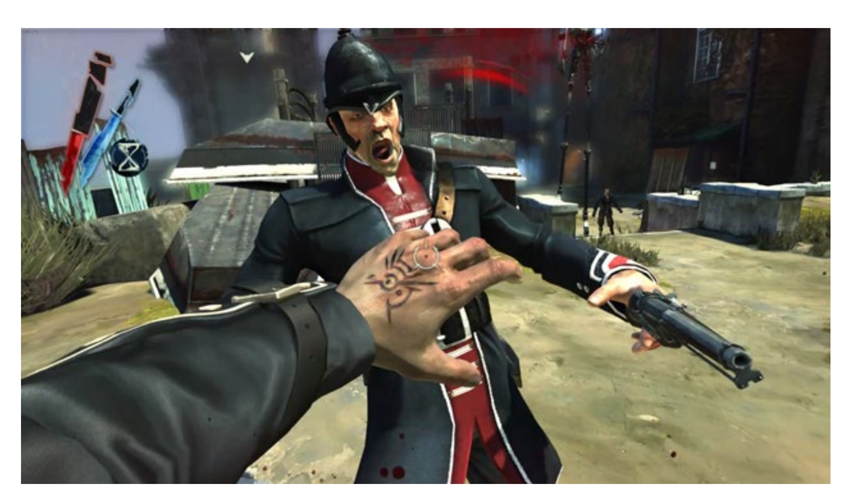


Abbildung 102: Die stilisierten Texturen fallen besonders aus der Nähe auf. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 103: DISHONORED 2 weist einen eher fotorealistischen Stil auf. (Quelle: IGDB 2016, Pressefoto)

Während der erste Teil noch mit der dritten Version der Unreal Engine entwickelt wurde,[759] griffen die Entwickler:innen ab dem zweiten Teil auf die hauseigene Void Engine zurück, die auf der Engine idTech6 von id Software basiert. Allerdings lässt sich keine der beiden Engines automatisch mit einem bestimmten Grafikstil assoziieren, d. h. aus der Nutzung der Unreal Engine 3 erwächst keineswegs automatisch der stilisierte visuelle Eindruck. Die Frage ist eigentlich vielmehr, wie die jeweilige Engine von den Entwickler:innen genutzt wird. Sébastien Mitton führt aus, dass es vor allem eine technische Herausforderung war, bei der 3D-Modellierung von Spielwelt und Charakteren nicht die »essential quality of the painting« (E86c) zu verlieren. Fälschlicherweise wird Dishonored oft als ein Spiel bezeichnet, das einen Cel-Shading-Grafikstil nutze, d. h. eine Form des »non-photorealistic rendering«, die darauf abzielt »[to make] the object look three-dimensional while still keeping that 2D effect in it«.[760] Vor allem Licht und Schatten verhalten sich in einem Cel-Shading-Renderer nicht realistisch,[761] was allerdings interessanterweise bei Dishonored nicht der Fall ist. User:in »香蕉強納森 (Banane Jonathan)« erläutert beispielsweise: »[D]espite the game's unique color palette, the lighting behaves more or less realistically«. Vielmehr seien es die »hand painted texture maps that mimic oil paintings« sowie die »exaggerated angular character sculpts«, die zur Stilisierung beitragen (U136c). Genau auf diese beiden Aspekte geht Mitton ein: »I'm not for realistic/procedural textures because I feel it looks too generic and boring- the same goes for geometry« (E92c). Zusammengefasst liegt der visuelle Stil von Dishonored also in zweierlei Aspekten begründet: Erstens werden, trotz eines sonst realistischen Renderers als Teil der Unreal Engine 3, handgemalte Texturen genutzt,[762] die den Stil des ursprünglichen Artworks beibehalten. Zweitens zeichnen sich die Charaktermodelle durch unrealistische Proportionen aus, indem bestimmte Körperteile übergroß, andere besonders schmal modelliert wurden. In Grundzügen sind diese Aspekte auch in Dishonored 2 vorzufinden, doch weniger akzentuiert, d. h. Texturen und Körperproportionen erscheinen im direkten Vergleich zum ersten Teil realistischer. Auch wenn eine visuelle Verwandtschaft

Grafiken und Tönen (z. B. die dreidimensionale Umgebung eines Ego-Shooters), physikalische Berechnungen (z. B. der Sprung eines Avatars), die Weitergabe und Umsetzung der Eingaben der Spielerinnen und Spieler (z. B. das Drücken eines Knopfes auf dem Controller), das Speichern von Informationen (z. B. das Beenden eines Levels) oder die Kommunikation mit anderen Computern über das Internet (z. B. in einem Online-Rollenspiel)« (Huberts/Zimmermann 2020, S. 260).

759 Vgl. Gaudiosi 2012.

760 Ekman o. D.

761 Statt auf Lichtreflexe und Schattierungen mit einem weichen Verlauf, wird im Zuge eines Cel-Shading-Stils auf klar abgegrenzte Farb- und Helligkeitsstufen gesetzt.

762 Schallegger identifiziert entsprechend eine »almost ›hand-craft‹ quality« in der Produktion des Spiels (2014, S. 254).

zwischen diesen beiden Spielen erkennbar ist, entsteht dennoch insgesamt der Eindruck, dass »D2 has a more realism feel« (U41c).

Warum ist diese ausführliche Auseinandersetzung mit dem visuellen Stil von Dishonored im Zuge dieser Arbeit überhaupt notwendig? Meiner Einschätzung nach verkompliziert dieser Grafikstil die sowieso schon durch die fiktionalisierte Spielwelt aufgeworfene Frage danach, ob und inwiefern im Kontext von Dishonored von Vergangenheitsatmosphäre gesprochen werden kann und wie die Wahrnehmung dieser Atmosphären vonstattengeht. Gleichzeitig machen diese beiden Aspekte Dishonored zu einem derart spannenden Artefakt im Dreiklang der Untersuchungsgegenstände, weil es – so ist bereits deutlich geworden – einen doch auffällig anderen Zugang für Spieler:innen zu seiner Welt eröffnet als Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate. Es sei an dieser Stelle schon einmal diese These geäußert, dass dieser Stil, der – wenn man der Einschätzung der Spieler:innen folgt – an ein begehbares Ölgemälde erinnert, nicht die Atmosphärenwahrnehmung verhindert, sondern im Gegenteil einen anderen, bewussteren Zugang zum atmosphärischen Erleben anbietet, d. h. seine Atmosphären explizit ins Zentrum der Aufmerksamkeit verschiebt.[763] Hierzu später mehr.

Darüber sehe ich die technischen Grundlagen der Spielentwicklung – wie überhaupt eine intensive Auseinandersetzung mit den Produktionsprozessen hinter den Spielen – als eine Forschungslücke nicht nur in der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen (siehe meine Ausführungen zu den Production Studies in Kapitel C/I/1). Ich halte es dahingehend für wichtig, auch dafür zu sensibilisieren, wie technische Erfordernisse Spielerlebnisse und Darstellungen in den Spielen zwangsweise präkonfigurieren.

3.4 Erzeugende III: Aus London wird Dunwall – Schicht um Schicht

Es wurde nun ausführlich beschrieben, wie das Entwicklungsteam zahlreiches, vor allem auch historisches Quellenmaterial auswertete, um so einen stark künstlerisch geprägten Zugang zu den realweltlichen wie vergangenen Städten London und Edinburgh zu eröffnen. Hierbei kristallisierte sich ein visueller Stil heraus, der diesem Zugang Rechnung trägt und den künstlerischen Anspruch des Teams auch in der Spielwelt sichtbar werden lässt. Offen ist allerdings noch, wie im Laufe dieses Prozesses dann aus London bzw. aus London und Edinburgh schließlich der fiktive Ort Dunwall wurde.

Das Stichwort, das in diesem Zusammenhang sowohl von Ricardo Bare, Lead Technical Designer von Dishonored, als auch von Colantonio und An-

763 Andy Kelly hat Dunwall ein Video seiner »Other Places«-Videoreihe gewidmet, die einen guten Eindruck von der Stadt und dem Grafikstil vermittelt (vgl. Other Places 2013).

tonov in den Mund genommen wird, ist »layers«. Den Ausgangspunkt dieses Entwicklungsprozesses hatte ich zuvor bestimmt: London, 1666. Von dort an wurden immer weitere Schichten, »layers«, aufgetragen, im ständigen Austausch zwischen dem, was vor allem Antonov und Mitton vorschwebte, was sie an Material von den Begehungen und ihren Recherchen mitbrachten und von dem, was das Gameplay erforderte. Gleichzeitig, so schildert es Mitton, hatte er Sorge, dass es »extremely difficult« werden könnte, »to create something interesting like an immersive sim in such a big, well-known city without distorting it.«[764]

Stärkere Technologisierung, Elektrizität und ähnliches – vor allem aus Gameplay-Erwägungen heraus – führten dazu, dass die Industrielle Revolution in den Blick genommen wurde, »like times right before they changed into being totally industrialized« (E55c) bzw. »first notions of industrial revolution«.[765] Wichtig war vor allem Antonov hier der Fokus auf etwas, das er als »mechanical technology« bezeichnet, d.h. »suspension, steam and basic fuel« (E80c).[766]

Antonov selbst kommt aus dem Bereich des Industriedesigns, war auf Autoprototypen spezialisiert. Er bezeichnet Industriedesign selbst als Form der Fiktion, weil sie dazu anleite, das Nicht-Existente zu imaginieren. Er verweist auf Syd Mead – selbst mit einem Hintergrund im Industriedesign –, der große Teile des fiktionalisierten Los Angeles von Blade Runner[767] entwarf, und lobt ihn dafür, dass er »had the attention to detail and the craftmanship to make a whole world and make it very believable« (E74c). In dieser Tradition sah sich also auch Antonov bei der Ausgestaltung von Dunwall. Dass er zuvor City 17 für Half-Life 2 entworfen hatte, stieß bei Arkane auf Interesse: »I was happy to find out that many of my Arkane collaborators were fans of Half-Life 2 and they were interested in me designing more of the same style of mechanical devices« (E118c). Doch gleichzeitig betont er, dass, auch wenn sich sein »specific dark industrial style« auch in Dishonored wiederfinde, dies nicht bedeute, dass Half-Life 2 selbst als Inspiration genutzt wurde (E109c). Der grundlegende Ansatz Antonovs ist bei beiden Spielen vergleichbar, weswegen einige Spieler:innen auch von »Half-Life 2 influences« (U74c) oder von »many similarities with totalitarian City 17« (U131c) sprechen. Diese Parallelen erwachsen vor allem aus der Arbeitsweise Antonovs, der fasziniert ist vom Handgemachten.

Gerade auch deswegen war es für ihn und das Entwicklungsteam produktiv, den Zeitrahmen des Spiels ins 19. Jahrhundert zu verlegen. Antonov schildert:

---

764 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

765 Ebd.

766 Nicht nur deswegen wird Dishonored auch oft und gerne dem Steampunk zugerechnet, wozu ich mich im nächsten Unterkapitel noch ausführlicher äußern werde.

767 Ridley Scott/The Ladd Company u.a. 1982.

> »What inspired me for the Dishonored design was the fact that at the end of the 19th century, everything was handcrafted, as opposed to mass produced goods. Every object and prop had its own personality.« (E116c)

Als Teil der Recherche besuchte das Kreativteam daher auch einige Museen, wie beispielsweise das Musée des arts et métiers in Paris. Dort fand das Team viele handgemachte Maschinen und Apparaturen vor, die als Inspiration für Gegenstände im Spiel dienten und den Entwickler:innen Ideen für weitere Entwürfe gaben (E39c). Mitton spricht von 5000 Referenzfotos, die in diesem Kontext entstanden (E97c).

Der Prozess, der im Laufe der Entwicklung des Spiels stattfand, ist damit als ein »pulling it forward in time« (E80c), als eine Bewegung des Settings in Richtung Gegenwart zu verstehen, die initiiert wurde von einem Team, das sich immer stärker auch an jüngerem Quellenmaterial zur Inspiration bediente. Doch das Alte verschwand nicht in diesem Prozess, im Gegenteil. Colantonio spricht sogar ganz explizit von »layers of history« (E106c). Diese Schichten sind nicht nur relevant in Bezug auf das realweltliche London, das als primärer Bezugspunkt fungiert, sondern auch in Bezug auf die Spielwelt, die mit Fortschreiten des Entwicklungsprozesses selbst so etwas wie »layers of history« ausbildete, selbst eine Vergangenheit hat, die in die Gegenwart durchscheint.

Und so ergab es sich dann, dass die Entwicklung »slowly shifted to the 20th century«, wie Mitton es beschreibt, und dass so ein »gap between the two periods« entstand, in dem Dishonored heimisch wurde (E18c). Schichten wurden nach und nach aufgetragen, »including technologies from probably mid 19th century« (E80c), und jede Schicht konnte wieder das Fundament sein für eine weitere Schicht, beispielsweise wenn sich das Team fragte, wie die Stadt sich von diesem Punkt aus weiterentwickeln und »30 years later, seven years later« (E80c) aussehen könnte.

Das Team spannte sein Netz weiter aus. Die Einflussfaktoren wurden diverser, London und Edinburgh waren nicht mehr alleinige Fixpunkte. US-Amerikanische Walfangstädte – bekannt ist beispielsweise New Bedford, Massachusetts – wurden einbezogen. Das zunehmend fiktionalisierte London war nun eine Stadt, deren Industrie voll und ganz auf den Walfang setzte (E55c), »manifested and represented through visual elements and design elements like ships and boats« (E82c). Angetrieben wird diese Industrie durch etwas, was im Spiel als »Whale Oil«[768] bezeichnet wird, einer Flüssigkeit, die als blau leuchtender Treibstoff »Walls of Light«, »Arc Pylons«, »Watchtower« und ähnliches antreibt

768 Wie dieses Walöl gewonnen wird, erfahren Spieler:innen in aller Deutlichkeit in der ersten Mission der Erweiterung »The Knife of Dunwall«. Noch lebende Wale werden aufgeschnitten, aufgehängt und so das in ihrem Körper produzierte Walöl extrahiert.

(Abb. 104) und die in der Spielwelt die Rolle der Kohle einnimmt, also des Rohstoffs, der die realweltliche Industrialisierung in England entscheidend prägte.

Darüber hinaus weisen die Wale in der Welt von DISHONORED zwar starke Ähnlichkeit zu realweltlichen Walen auf, sind dann aber doch, wie Ricardo Bare es formuliert, »not exactly like whales in a normal, in the normal world, they are a little bit different« (E55c), nicht zuletzt, weil sie noch weitere Flossen an ihrem Körper aufweisen und eben zu Treibstoff verarbeitbares Walöl in ihrem Körper produzieren. Es lässt sich sagen, dass mit jeder weiteren Schicht auch der Grad der Fiktionalisierung zunahm und die Designer:innen dementsprechend größere Freiheiten in der Ausgestaltung genossen. Die »layers of history« existierten gewiss weiterhin, doch spätestens mit der Einbettung des übernatürlichen »Outsiders« und der von ihm verliehenen »supernatural powers« (E55c) fiel es schwer, diesen Ort noch als London zu bezeichnen.

Auch das Entwicklungsteam nahm diesen Moment des Umbruchs wahr. Es erkannte, wie Smith es schön formuliert, dass »we're not actually on earth anymore« (E57). Und auch Bare macht klar: »[T]his is not a historical place anymore, this is the city Dunwall« (E55c) und ja, zu diesem Zeitpunkt wurde aus London auch ganz klar benannt die Stadt Dunwall. Auch die Weltkarte zum »Empire of the Isles« (Abb. 92) entstand in dieser Zeit. Smith erläutert: »[I]magine a planet with a vast hostile ocean and a tiny chain of island where all the civilization is concentrated. And the're kind of, they see the universe itself as hostile, because their relation with the ocean is. We call it the Empire of the Isles« (E57c).

Doch wie viel London noch immer in Dunwall steckt, trotz dieser so deutlichen Abkehr von der realweltlichen Stadt, zeigt sich, wenn ein Stadtplan von London neben bzw. auf jenen von Dunwall gelegt wird. Sicherlich: Exakt passen beide Pläne nicht aufeinander, doch besonders, wenn man die allzu deutlich von der London Bridge inspirierte »Kaldwin's Bridge« als Fixpunkt nimmt, werden die Ähnlichkeiten in der Struktur der Städte allzu deutlich (Abb. 105). Besonders der dominante, die Stadt in zwei Hälften teilende Fluss der Themse bzw. des Wrenhaven River springt ins Auge.

Doch auch wenn Spieler:innen nicht auf diese deutlichen Parallelen aufmerksam werden, so tun fiktionalisierte Wahrzeichen wie der Dunwall'sche Clocktower, der erkennbar dem Londoner Elizabeth Tower nachempfunden ist, ihr Übriges, um London und Dunwall auch in den Köpfen der Spieler:innen zu verknüpfen (Abb. 106).

So ist es dann auch kein Zufall, dass einige Spieler:innen Dunwall als »alternate version of London« und die Insel Gristol als »very clearly based on Industrial England« bezeichnen (U69c). Deswegen halte ich auch eine Einschätzung, wie sie Danilo Di Mascio vorbringt, für nicht zutreffend – besonders mit Blick auf die hier ausgebreitete Entstehungsgeschichte Dunwalls. Er teilt »[c]ities in video games« in drei Kategorien ein: »reproductions of real places«, »fictional

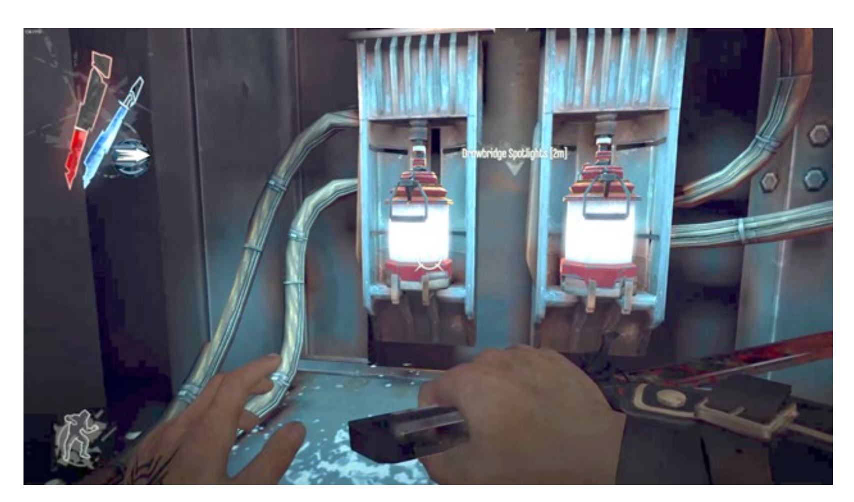


Abbildung 104: Das leuchtend blaue Walöl wird in Kanistern transportiert und direkt in die verschiedenen Maschinen in der Spielwelt eingespeist. (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 105: Ein Stadtplan von London über einen Stadtplan von Dunwall gelegt. Der Londoner Plan ist leicht gestreckt und gedreht und wurde ausgerichtet an der London Bridge/Kaldwin's Bridge. (Quelle: Arkane Studios/Bethesda Softworks 2014, S. 196-197; Balint o.D.)



Abbildung 106: Der Clocktower im Mondschein (Quelle: Screenshot des Autors)

locations but clearly inspired by real cities« und »cities that are completely imaginary«.[769] Ausgerechnet in letztere Kategorie teilt er Dunwall ein und liegt damit sicherlich falsch, deutet doch Vieles auf eine bessere Verortung in die zweite Kategorie hin.

Was wiederum stimmt, ist, dass sich Dunwall und das »Empire of the Isles« ab einem gewissen Zeitpunkt zunehmend von historischen Wurzeln entfernt und zu einer eigenen, zumindest teilweise unabhängigen Welt geworden sind. Mitton berichtet von diesem Moment, als »at some point the game and the city was filling itself with what we have« (E48c). Es war nicht mehr notwendig »to bring some new ideas from our world into Dishonored«, sondern dem Team war es nun möglich, »[to] create things from the game for the game« (E48c). An anderer Stelle bezeichnet Mitton die (Spiel-)Welt von Dishonored dementsprechend auch als »autonomous«: »This world had its own needs and its own solutions as its own universe« (U104c). Ganz konkret spricht Mitton von einer »never seen atmosphere«, die so entstanden sei: »an old world but where the possibilities and perspectives are different.«[770]

Hiermit ist dann auch wieder der Anschluss gemacht an vorige Überlegungen zum Environmental Storytelling in Dishonored. Nicht zuletzt diese »[w]orld information that does not actively advance the story«[771] ist es ja

769 Di Mascio 2021, S. 127.
770 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
771 Wolf 2012, S. 29.

auch, die den Spieler:innen überhaupt erst klar werden lässt, dass sie hier nur einen kleinen Teil einer viel größeren Welt bereisen. Wie User:in »Odysseus« beschreibt: »Exploring Dishonored's levels, reading notes, and eavesdropping on conversations contextualizes the setting as well, exposing uncanny degrees of detail« und all dies trage dazu dabei, dass »the world appear[s] bigger than you« (U124c). Dass dieser Effekt eintritt, folgt man hier Antonov, liege daran, dass sich das Team dafür entschied, »to contract the physical space and raise the quality and the density of experience« (E59c). »Most video games«, kritisiert er, seien »too big and the're too big for a designer to spend enough time on a particular detail« (E59c), weswegen er sich genau für eine entgegengesetzte Bewegung einsetzte. Für ihn – und wohl auch das restliche Team – war wichtig, dass »one building is so meaningful that you can play through it as three different levels because you can explore it in completely unexpected ways« (E64c). Besonders, wenn die »Klonarchitektur« in Erinnerung gerufen wird, die in ANNO 1800, aber auch ASSASSIN'S CREED SYNDICATE so dominant die Spielwelt prägt, wird deutlich, dass sich DISHONORED doch sehr deutlich in seiner Anlage von diesen Spielen unterscheidet. Einschätzungen von User:innen, die Dunwall als »hands down my favorite fictional city in any video game« (U39c) und als »second home« (U93c) beschreiben oder die von einer »lingering impression long after you're done« (U125c) und einem »distinct thirst for the lore of the land« (U59c) berichten, lassen sich dann genau mit dieser Tiefe und Detailversessenheit des Weltenbaus erklären.

Es sollte nun mittlerweile deutlich geworden sein, dass und warum es plausibel scheint, DISHONORED mit der Produktion von Vergangenheitsatmosphären in Verbindung zu bringen, warum das fiktionale Dunwall dann eben doch diesen klaren Vergangenheitsbezug aufweist, dabei allerdings durch genau diese Fiktionalisierung wie auch durch die omnipräsente Stilisierung Fragen danach aufwirft, ob und wie Atmosphärenwahrnehmung hier erschwert, ermöglicht oder gar forciert wird. Diese durchaus ausführlichen Herleitung der Entstehung von Dunwall und der Welt von DISHONORED stellt – wie auch schon bei den beiden Analysen zuvor – gewiss keinen Selbstzweck dar, sondern ist die einzige Möglichkeit, sich fundiert einem Atmosphärendiskurs anzunähern. Hieran anschließend muss es nun konkret um die Atmosphären und den Vergangenheitsbezug des Spiels gehen. Ich möchte Gedanken zu DISHONORED als neo-viktorianisches Artefakt formulieren und dabei das Atmosphärische mit der Fiktionstheorie von Mark J. P. Wolf verbinden. Anschließend gilt es im abschließenden Schritt, konkreten atmosphärischen Gehalten zwischen Unterdrückung, Armut, Okkultismus und Verfall nachzuspüren, die sich im atmosphärisch aufgeladenen Spannungsfeld der neo-viktorianischen Fiktion bewegen.

4 Exkurs: Das Atmosphärische und das Fiktive

4.1 Dishonored zwischen dem Historischen, dem (Neo-)Viktorianischen und der Science-Fiction

Was für eine Art von Artefakt ist Dishonored denn nun genau? Selbst die Entwickler:innen werfen hier verschiedene Begriffe in den Raum, die sie für passend zur Beschreibung ihres Spiels halten. An einer Stelle bezeichnet Antonov das Spiel beispielsweise als »retro-futuristic piece« (E7c), an anderer Stelle als »pure science fiction« (E108c). Mitton spricht analog von einem »science fiction layer«.[772] An wieder anderer Stelle spricht Antonov von »historical realistic worlds« (E8c) und »somewhat of a historical piece« (E62c), allerdings mit »punch and contemporary feeling to it« (E62c). Aber auch unter Spieler:innen herrscht hier keine Einigkeit. Oft fällt der Begriff ›Steampunk‹ (U63c, U83c, U129c) und eine Person berichtet sogar davon, dass »this game caused me to LIKE the steampunk genre« (U129c). Die Entwickler:innen scheinen mit diesem Begriff allerdings eher zu hadern: Antonov würde nicht von »pure steampunk« sprechen wollen, erkennt aber an, dass das Spiel »deal[s] [with] the birth of metal architecture and structures in the late 19th century« (E96c). Und Mitton versteht zwar, warum Dishonored diese Assoziation weckt, macht aber klar, dass es nie die Intention war, ein Steampunk-Spiel zu entwickeln:

> »Some people said that Dishonored is a steampunk game but the intention was not to do steampunk at all. It's from the reference you saw before. It's all based on bend and sued metal. There are no rivets in the game. There are brass etc. but, yeah, if people want to call it steampunk or retro future, you know, it's kind of true but the intention was not this.« (E41c)[773]

Zwei Abwandlungen des Steampunk-Begriffs sind mir in meiner Recherche noch begegnet. So bezeichnet Schallegger das Spiel als »supernatural dieselpunk«,[774] was allerdings auch nicht ganz den Kern der Sache zu treffen scheint, da zwar gewiss keine Dampfmaschinen in Dishonored im Vordergrund stehen, doch auch keine dieselbasierte Technologie vorkommt. Passender scheint da schon der Begriff, der in der Reddit-Community von Dishonored kursiert: »Whalepunk«. User:in »michaeld36« bezeichnet Dunwall beispielsweise

772 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

773 Noch konkreter formuliert Mitton: »What people call steampunk was never mentioned during preproduction: we just did a clash between 2 time periods which led to some common values with SteamPunk« (Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/4.3).

774 Schallegger 2014, S. 252.

als »whalepunk totalitary London« (U66c), während User:in »sleepdyhollow« freudig verkündet: »Whalepunk is exactly the term i needed thank you!« (U137c).

Was klar wird: Die Welt von DISHONORED auf einen begrifflichen Nenner zu bringen, scheint eine größere Herausforderung zu sein, da sich die Schicht für Schicht aufgetragenen vergangenheitsbezogenen und fiktiven Elemente einer eindeutigen Klassifikation verwehren. Umso auffälliger ist dann, dass es doch einen Begriff gibt, der im von mir ausgewerteten Material mit Abstand am häufigsten von den Spieler:innen genannt wird, um DISHONORED zu beschreiben: viktorianisch.

User:in »has_on_file« spricht hier von einem »relatively typical setting« und führt aus: »While it is quite unique on a deeper level, the idea of a grimy, poverty-stricken, seemingly Victorian industrial city isn't that unique, setting aside the whaleoil-punk aspects« (U32c). User:in »TenkaTohkaGurenLagan« wiederum bezeichnet DISHONORED als »Fallout: Victorian Edition« (U37c) und bezieht sich hierbei auf die erfolgreiche Rollenspielserie FALLOUT[775]. »lurketta« hält fest, dass »the Victorian setting is just rocking my world« (U61c) und »tigranater« beschreibt Dunwall als »the quintessential representation of a dense, industrialised Victorian city« (U73c). Auch Verbindungen mit dem bereits angebrachten Steampunk-Begriff kommen vor, so z. B. von User:in »Grid«, die von einer »victorian-steampunk era world beset by plague« (U121c) spricht. Ähnlich gelagert bezeichnet »Jon Umber« Dunwall als ein »Victorian era London gone bad« (U131c). Zuletzt taucht in diesem Kontext auch wieder der Atmosphärenbegriff auf, wenn »amanicdepressive« ganz explizit von einer »grim and gloomy Victorian London inspired atmosphere« (U40c) spricht.

Auch in der Forschungsliteratur ist diese Zuordnung in einen viktorianischen Kontext dominant. Gallagher sieht in DISHONORED ein »diegetic universe steeped in Victorian fin-de-siecle fantasy«[776], während Ingram das Spiel als »quasi-Victorian« bezeichnet[777] und postuliert, dass es sich »authentically Victorian« anfühle.[778] Interessant ist ihre Erläuterung hierzu: »[T]he world may be completely fictional, but the setting is intended to mimic Victorian aesthetics and atmosphere«.[779] Auch hier würde ich mich wieder gegen die Einschätzung stellen wollen, dass die Welt von DISHONORED pure Fiktion sei – auch Zonaga spricht beispielsweise von einer »completely fictional game world«[780] –, nicht zuletzt, weil es so etwas wie pure Fiktion, die ohne jeden Realweltbezug

775 Interplay Entertainment u. a./Bethesda Softworks u. a. 1997–2018.
776 Gallagher, 2014, S. 4.
777 Ingram 2019, S. 255.
778 Ebd., S. 260.
779 Ebd.
780 Zonaga 2017, S. 7.

auskommt, vermutlich gar nicht geben kann.[781] Hierauf gehe ich in wenigen Absätzen genauer ein. Doch schon allein die Tatsache, dass Ingram selbst das Spiel in Verbindung mit »Victorian aesthetics and atmosphere« bringt, zeigt ja, dass es hier einen Realweltbezug geben muss, auch wenn er primär über die Wahrnehmungsebene der Atmosphären realisiert wird. Unbedingt zustimmen möchte ich Ingram dahingehend, dass »(Victorian) literature, (Victorian) history and (neo-Victorian) literary criticism are useful when applied to this game as they help to situate it in both a cultural past and a cultural present«.[782] Denn tatsächlich erweist es sich – wie auch schon im Kontext von Assassin's Creed Syndicate – als höchst produktiv, ein solches Artefakt wegen seiner Bezugnahme auf das ›Viktorianische Zeitalter‹ und seines wortwörtlich spielerischen Umgangs mit diesem Vergangenheitsbezug als neo-viktorianisches Artefakt und damit – um das noch einmal in Erinnerung zu rufen – das Viktorianische in diesem Spiel als eine »uncanny presence that somehow produces both alterity and recognition«[783] zu betrachten.

Selbst die Entwickler:innen greifen in ihren Aussagen den Begriff des Neo-Viktorianischen auf, um die Bewegung ihres Settings Richtung Gegenwart in Worte zu fassen. Mitton, der das Prinzip der Schichtung erneut aufruft, erläutert beispielsweise, dass »[a]s we slowly shifted our plot time period backwards, it began to inherit a science fiction layer we called Neo-Victorian« (E93c). Antonov wiederum spricht von »neo-victorian technology that we've come up [with]«, die er konkret als »very rigid and organized and ornamental« beschreibt (E114c). Die Entwickler:innen waren sich also durchaus ihrer deutlichen Bezugnahme auf das ›Viktorianische Zeitalter‹ bewusst und wählten – sehr passend – zur Beschreibung der Welt von Dishonored, dieses »liminal space in which the Victorian and the contemporary are in constant dialogue«,[784] den Begriff des Neo-Viktorianischen.

4.2 Atmosphärische Welten

Obwohl also von Entwickler:innen, Spieler:innen und Forscher:innen deutlich der Vergangenheitsbezug der fiktiven Welt von Dishonored verhandelt wird, bleibt das exakte Verhältnis zwischen dem Fiktiven und Realweltlichen weiterhin diffus, wie auch weiterhin nicht ganz klar ist, welche Rolle in diesem Spannungsverhältnis die Atmosphären spielen. Warum beispielsweise scheint die

781 Siehe hierzu die Diskussion einer »impossibility of total fiction« in Mikkonen 2011, S. 111.
782 Ingram, 2019, S. 256.
783 Mitchell 2010, S. 61.
784 Nally 2019, S. 12.

Welt von Dishonored von so vielen Spieler:innen und auch Forscher:innen als eine (neo-)viktorianische Interpretation Londons eingestuft zu werden, obwohl die Inspirationen und die daraus resultierenden Schichten doch eigentlich viel breiter, über viele hundert Jahre gestreut sind, obwohl nicht nur London, sondern gleichsam Edinburgh in Dunwall eingeflossen ist, obwohl übernatürliche Kräfte eingesetzt werden können und Rattenschwärme die Stadt verwüsten?

Grundlegend ist an dieser Stelle noch einmal ein Kernaspekt der Heuristik in Erinnerung zu rufen, die es mir ermöglicht, an Atmosphären als Wahrnehmungsphänomen heranzutreten. So hatte ich die Unterscheidung zwischen Realität und Wirklichkeit betont und Atmosphären dahingehend als leiblich und ganzheitlich wahrgenommene Wirklichkeit realen Ursprungs, allerdings ohne Entsprechung in der Realität definiert. Atmosphären konstituieren für das Subjekt im Wahrnehmungsmoment also eine eigene Wahrheit, d. h. das, was wahrgenommen wird, ist echt. Sie stellen dahingehend immer den ersten Weltkontakt dar, weil jedes Subjekt beim Eintauchen in eine räumliche Situation immer erst einmal mit dem atmosphärischen Potenzial dieser Situation konfrontiert ist. Ob dieses Potenzial realisiert wird, also ob das Subjekt dann Atmosphären – vor allem im Sinne der Macher:innen dieser Atmosphären – wahrnimmt, ist eine andere Frage und hängt von der Vorprägung des Subjektes ab. Ziel der ästhetisch Arbeitenden, die Atmosphären herstellen, ist es deswegen in der Regel, Situationen mit Hilfe von Erzeugenden so zu gestalten, dass es zumindest wahrscheinlich ist, dass im Kontakt mit diesen Situationen die intendierten Atmosphären entstehen. Denn gelingt dies, so ist mit der Atmosphärenwahrnehmung des Subjekts gleichzeitig auch ein unmittelbarer Kontakt mit der räumlichen Situation verbunden, aus der die Atmosphäre entspringt. Und das ist der Schlüssel: Wo sich diese räumliche Situation befindet, ob an einem realweltlichen Ort, in einem Gemälde, in der Erzählung eines Märchens oder in der Virtualität des Digitalen Spiels, ist unerheblich für den Effekt, den die Atmosphärenwahrnehmung auf das Subjekt hat. In dem Moment, in dem die Atmosphäre wahrgenommen wird, ist sie zumindest temporär zur Wirklichkeit des Subjekts geworden. Auf den Punkt gebracht: Die Welt, aus der die Atmosphäre entspringt, existiert in diesem Moment in der Wahrnehmung des Subjekts. Ob die Welt real ist oder nicht, ist in diesem unmittelbaren Wahrnehmungsmoment unerheblich.

Und hier liegt meiner Einschätzung nach das Potenzial, Atmosphärentheorie und Fiktionstheorie miteinander zu verbinden, um die Frage zu klären, wie ein fiktionalisiertes, aber vergangenheitsbezogenes Dunwall seine Wirkung zu entfalten vermag. Denn wie auch Atmosphären nur in ihrem Verhältnis zur Realität zu definieren sind, indem sie auf ihr fußen, aber nicht zu ihr gehören, ist auch Fiktion nur in Abgrenzung und im Austausch mit der Realität zu fassen. Um diesen Zusammenhang deutlich zu machen, stütze ich mich im Folgenden

vor allem auf die Ausführungen von Mark J. P. Wolf,[785] der besonders unter Bezugnahme auf J. R. R. Tolkien den Begriff der »Subcreation« theoretisiert. Dabei gelingt es ihm, wie Baumgartner attestiert, »treffend die Struktur zahlreicher medial geschaffener Welten [zu beschreiben] und wird deshalb häufig in der Forschung verwendet«.[786] Mit Hilfe dieses und anderer Begriffe wie »Primary World« und »Secondary World« wird es mir möglich, das Verhältnis zwischen Atmosphäre und Fiktion zu bestimmen.

Erst einmal zur Erläuterung dieser Begriffe, die hier relevant sind. Sich auf Tolkien beziehend, bestimmt Wolf die »Primary World« als die »intersubjective world in which we live« und »Secondary Worlds« als »the imaginary worlds created by authors«.[787] Die »Primary World« (folgend: Primärwelt) entspricht dem bis hierhin verwendeten Begriff der »Realität«, doch die »Secondary Worlds« (folgend: Sekundärwelten) sind ausdrücklich nicht mit »Wirklichkeit« zu verwechseln. Sekundärwelten sind grundsätzlich erst einmal Nicht-Realitäten, die zur Wirklichkeit, d. h. Wahrnehmungswirklichkeit für Subjekte werden können, doch diesen Wirklichkeitsstatus müssen sie erst einmal erreichen – er ist nicht garantiert. Etwas Vergleichbares hatte auch Tolkien erdacht, der von einem »Secondary Belief« sprach, der ein bestimmtes Verhältnis zu einer Sekundärwelt beschreibt. Dieses Verhältnis ist dadurch charakterisiert, dass »we imagine what the world would be like if it really existed, instead of simply ignoring the fact that it is only a story told in a book (or in other media)«.[788] Hiermit ist angedeutet, dass Sekundärwelten sowohl gelingen wie scheitern können, dass Subjekte also Anforderungen an diese Sekundärwelten stellen, damit sie sie überhaupt erst als Welt akzeptieren.

Diesen Anforderungen können die Schaffenden solcher Sekundärwelten auch deswegen gerecht werden, weil sich Sekundärwelten immer aus der Primärwelt

---

785 Eine detailliertere Auseinandersetzung mit verschiedenen Fiktionstheorien würde an dieser Stelle zu weit vom Atmosphärenfokus dieser Arbeit wegführen. Eine Vorstellung von und Auseinandersetzung mit verschiedenen Fiktionstheorien bieten Wolf 2012 und Baumgartner 2021 an.

786 Baumgartner 2021, S. 89; Baumgartner gibt allerdings zu bedenken, dass in den Begrifflichkeiten eine »prinzipiell hierarchische Prägung« zwischen Primär- und Sekundärwelten durchscheine und das daher die Gefahr bestehe, »Sekundärwelten folglich als unkreative Collage primärweltlicher Artefakte zu begreifen« (ebd.). Mir fällt es schwer, diese Sorge zu teilen, da ich in Wolfs Ausführungen keine Betonung dieser Hierarchie entdecken kann. Vielmehr gelingt es Wolf meiner Einschätzung nach gut, Primär- und Sekundärwelten in einem wechselseitigen Verhältnis zueinander zu beschreiben.

787 Wolf 2012, S. 23; Den Begriff der »Fiktion« vermeidet Wolf weitestgehend, wohl weil er den »philosophical pitfalls« (ebd.) aus dem Weg gehen möchte, die er für die Begriffe »reality« und »fantasy« attestiert. Doch im Grunde beschreibt der Begriff der »Sekundärwelt« eine fiktive Welt, wobei durch die Betonung von »Sekundär« nur das Verhältnis zur Realwelt bzw. Primärwelt genauer bestimmt ist.

788 Ebd., S. 25.

speisen müssen. Hierfür elaboriert Wolf den von Tolkien vorgeschlagenen Begriff der »subcreation«, der den Prozess beschreibt, auf Basis der »pre-existing concepts found in God's creation«, wie Wolf es formuliert, »new combinations« zu finden und so eine Sekundärwelt zu erschaffen.[789] Eine treffende Definition bietet ergänzend Baumgartner an, der erläutert, dass »[i]m Akt der ›subcreation‹ […] ein Mensch sein kreatives Potenzial [nutzt], um die Elemente seiner Umwelt, also der Primärwelt, neu zu kombinieren und so mental eine andere, meist simplere Welt zu kreieren.«[790] Entscheidend ist, dass eine Sekundärwelt nicht aus dem Nichts heraus entsteht, sondern sich auf die Primärwelt stützt bzw. sogar eine Rekonfiguration der Primärwelt darstellt. Sekundärwelten ändern die »Primary World defaults« (folgend: Primärweltstandards), also beispielsweise Tiere, Staaten, Technologie usw., und je mehr dieser Primärweltstandards abgeändert werden, desto stärker unterscheidet sich die Sekundärwelt von der Primärwelt.[791] Ganz zentral dabei: »Secondary worlds, then, have the same default assumptions as does the Primary World, except where the author has indicated otherwise«,[792] d. h. solange es keine anderslautenden Aussagen hierzu gibt, entspricht die Sekundärwelt der Primärwelt. Wolf hierzu noch einmal: »Differences are highlighted while similarities are taken for granted, resulting in an emphasis on the uniqueness of the secondary world, while still keeping it relatable to an audience.«[793]

Hier kommt nun die Vergangenheit ins Spiel. Wolf gibt selbst die Vorlage, wenn er über die Reiter von Rohan aus Der Herr der Ringe[794] spricht.[795] Wie er darlegt, fungierten angelsächsische Truppen als Vorlage für diese fiktiven Reiter, was sie sowohl »more believable« mache als ihnen auch eine »underlying logic that connects the various aspects of their culture« hinzufüge.[796] Wichtig ist noch der Einschub, dass auch jemand, der sich nicht mit angelsächsischer Geschichte auskennt, dennoch von dieser »cultural logic« profitieren würde, die

789 Wolf 2012, S. 23.

790 Baumgartner 2021, S. 88.

791 Wolf 2012, S. 24.

792 Ebd.

793 Ebd., S. 53; Diese enge Verbindung zwischen Primärwelt und Sekundärwelt wird auch als »principle of minimal departure« beschrieben und geht auf David Lewis und Marie-Laure Ryan zurück (Vgl. Mikkonen 2011, S. 113–114). Auch Wolf äußert sich hierzu (2012, S. 55).

794 Tolkien 2021 [1954/1955].

795 Die Welt von Der Herr der Ringe ist einer der bekanntesten »meist transmediale[n], d. h. sich über Mediengrenzen hinweg erstreckende[n] Welten« (Beil 2017b, S. 34), die Benjamin Beil als »Storyworlds« (ebd.) bezeichnet. Doch auch die Welt von Dishonored lässt sich als transmediale Storyworld beschreiben, die sich ja beispielsweise auch in paratextuellen Artefakten wie dem von mir ausgewerteten Band »The Dunwall Archives« manifestiert.

796 Wolf 2012, S. 54–55.

sich aus dem Vergangenheitsbezug ergibt, was dabei helfen würde, die Lücken der Sekundärwelt, d. h. all das, was nicht explizit erklärt wird, zu füllen.[797] Später greift Wolf die Bedeutung dieser zeitlichen Zusammenhänge im Zusammenspiel von Primär- und Sekundärwelt noch einmal auf und betont, dass »many stories are set in the distant past or the future, out of reach but somehow linked to our place in history, even if alternate histories or imagined time periods are invented«.[798] Ein Vergangenheitsbezug einer fiktiven Welt, einer Sekundärwelt, kann daraus folgend als eine etablierte Technik verstanden werden, die von den Schaffenden dieser Welten genutzt wird, um es Leser:innen, Zuschauer:innen oder Spieler:innen zu erleichtern, diese Sekundärwelt mit der Primärwelt in Verbindung zu setzen.

So gibt es nach Wolf drei Anforderungen, die eine Sekundärwelt erfüllen muss, um als Welt gelingen zu können: »Invention«, »Consistency« und »Completeness«. Zuerst zur »Invention«: Diese kann definiert werden als »the degree to which default assumptions based on the Primary World have been changed«,[799] und ohne einen gewissen Grad an »Invention« würde eine Sekundärwelt deswegen überhaupt nicht existieren, weil sie einfach der Primärwelt entsprechen würde. Dann »Consistency«: Diese Anforderung ist erfüllt, wenn die Weltdetails »plausible, feasible, and without contradiction« sind,[800] d. h. hier liegt das Gros der Arbeit der Weltenbauenden darin, die Ergänzungen und Änderungen der Primärwelt-Standards aufeinander abzustimmen. Zuletzt dann noch »Completeness«: Wie Wolf mehrfach betont, kann eine Sekundärwelt niemals »[t]rue completeness« erreichen, da irgendwo die Imagination der Schaffenden allein schon aus pragmatischen Gründen enden muss, sie also unmöglich jedes kleinste Detail erdenken und mitbedenken können.[801] Daraus folgend beschreibt »Completeness« also ›nur‹ »the degree to which the world contains explanations and details covering all the various aspects of its characters' experiences, as well as background details which together suggest a feasible, practical world«,[802] soweit dies eben möglich ist. Hier spielt der eben angebrachte Vergangenheitsbezug meiner Einschätzung nach eine Rolle, denn wenn eine Sekundärwelt irgendwo in der realweltlichen Geschichtsschreibung verortet wird, dann ist es nicht mehr notwendig, dieser Sekundärwelt eine neue, eigene Geschichtsschreibung mitzuliefern, sondern das Geschehen der Sekundärwelt wird geradezu automatisch durch das – wenn auch möglicherweise rudimen-

797 Wolf 2012, S. 54–55.
798 Ebd., S. 63.
799 Ebd., S. 34.
800 Ebd., S. 43.
801 Ebd., S. 38.
802 Ebd.

täre – Geschichtswissen der Leser:innen, Zuschauer:innen oder Spieler:innen komplementiert.

Ich möchte hier ausdrücklich auch Alternativweltgeschichte bzw. kontrafaktische Geschichte nicht ausgeschlossen wissen. Denn wenn solche »counterfactuals« als »›what if‹ statements, usually about the past«[803] definiert werden – was die Regel ist –, dann ist damit impliziert, dass ein primärweltlicher Vergangenheitsbezug zwangsläufig gegeben sein muss, da bestimmte Elemente oder Ereignisse der real- bzw. primärweltlichen Vergangenheit abgeändert werden müssen, damit davon ausgehend überhaupt imaginiert werden kann, wie sich die Welt entwickelt haben könnte.[804] Im Zuge dieser kontrafaktischen Experimente entstehen dann im Grunde auch Sekundärwelten, wenn auch nur solche mit einem minimalen »degree of secondariness«,[805] d. h. sie sind noch zu großen Teilen deckungsgleich mit der Primärwelt.

Doch in diese Richtung weitergedacht, kann auch Dishonored bzw. die Welt von Dishonored in letzter Konsequenz als eine Sekundärwelt bezeichnet werden, die aus einem kontrafaktischen Experiment entstand. Besonders, wenn wir die hier dargelegte Entstehungsgeschichte des Spiels miteinbeziehen, wird eine solche Deutung plausibel, denn ursprünglich waren ja sowohl ein realweltlicher Ort (London) wie ein in der realweltlichen Vergangenheit positionierter Zeitpunkt (das Jahr 1666) als Schauplatz vorgesehen. Was dann im Entwicklungsprozess geschah, lässt sich im Grunde als eine Aneinanderreihung von ›Was-wäre-wenn‹-Aussagen beschreiben. Was wäre, wenn die Industrielle Revolution statt von Kohle von Walöl angetrieben worden wäre? Was wäre, wenn die Stadt während dieser Industrialisierung von einer pestartigen Seuche heimgesucht würde? Was wäre, wenn ein übernatürliches Wesen manchen Menschen in dieser Welt Zauberkräfte verleihen würde? Richtigerweise lässt sich einwenden, dass diese Anpassungen so abstrus sind – man könnte sie nach Politikwissenschaftler Richard Ned Lebow in die Welt der »miracle counterfactuals« verbannen –,[806] dass der Erkenntnisgewinn, der Grund, warum solche kontrafaktischen Experimente für die Geschichtswissenschaft einen ertragreichen Zugang zur Vergangenheit darstellen können, gegen Null geht. Doch mir geht es hier auch nicht darum, Dishonored in diesem erkenntnisgenerierenden Sinne als kontrafaktisches Experiment zu positionieren, sondern darum, zu

---

803 Lebow, 2007, S. 1.

804 Siehe hierzu auch Körber 2018: »›Kontrafaktisch‹ bezeichnet vielmehr die *bewusste* Abweichung von als konstruktiv gesicherten Elementen historischer Aussagen […]. Beispiele dafür sind der ›Ausfall‹ oder die Hinzufügung eines einzelnen Ereignisses […] oder eines Ereigniskomplexes […] – bei Beibehaltung aller wesentliche anderen Komponenten wesentlicher Abfolgen« (S. 32, Hv. i. O.).

805 Wolf 2012, S. 27.

806 Lebow 2007, S. 6.

erläutern, warum auch die Sekundärwelt von Dishonored zu großen Teilen auf die real- bzw. primärweltliche Vergangenheit als »default«, als Standard zurückgreift und warum sie deswegen von Spieler:innen auch dementsprechend rezipiert wird. Ja, die Welt von Dishonored weist zweifellos einen hohen Grad an »secondariness« auf, bietet »Invention« auf allen vier Ebenen an, die Wolf nennt, »nominal«, »cultural«, »natural« und »ontological«,[807] doch dennoch speist sich die »Completeness« dieser Welt meiner Meinung nach grundlegend daraus, dass offene Fragen zur Entwicklung der Gesellschaft, zur Herrschaftsform, zum Arbeitsleben, zum Alltag, zu Klassenunterschieden usw. für die Spieler:innen beantwortbar sind, weil sie diese Welt als eine Art alternatives ›Viktorianisches Zeitalter‹ deuten können und dort Antworten auf ihre Fragen finden.[808] Sebastién Mitton bestätigt diese Vermutung. Auf die Frage, ob er die Welt von Dishonored als »alternate world history« verstehen würde, antwortete er mir mit »Definitely yes«.[809] Und er ergänzt: »It's a bit of a branch of the metaverse of our world, close enough to have landmarks, and crazy enough to let his imagination run wild.«[810]

Und so kann sich dann auch wieder der Kreis zu den Atmosphären bzw. konkret zu den Vergangenheitsatmosphären schließen. Die Vergangenheitsatmosphäre von Dishonored schließt die Lücken der Fiktion, der Sekundärwelt. Sie trägt dazu bei, eine »Completeness« der Welt zu suggerieren, indem sie Atmosphärencharaktere aufruft, die mit der Industriellen Revolution und dem ›Viktorianischen Zeitalter‹ assoziiert sind. Wolf beschreibt selbst, dass Visualisierung Einfluss nehmen kann auf »the audience's emotions, from foregrounded dramatic action to subtle effects involving atmosphere and mood«[811] und dass Sound dazu in der Lage ist, »[to provide] atmosphere and [to evoke] emotional responses; it can imply large spaces and a world through ambience and sound effects«.[812] Er nennt hier also klassische Erzeugende von Atmosphären, die auch schon in den vorigen Kapiteln in ihrer subtilen Wirkung ausgebreitet wurden. Gelungene Atmosphären machen in diesem Sinne auch ein Gelingen der Sekundärwelt und damit die Herausbildung eines »secondary belief« wahrscheinlicher, denn – so lässt sich aus meiner Heuristik ableiten –

807 Wolf 2012, S. 35–36.

808 Gewiss gibt es noch weitere Unterschiede zwischen Primärwelt und Sekundärwelt von Dishonored als auf den ersten Blick erkennbar sind. Doch diese zeigen sich vermutlich nur für eine kleine Gruppe von Spieler:innen, die sich intensiv mit der Welt von Dishonored auseinandersetzt. Für die meisten dürfte es bei oberflächlichen Informationen bleiben, deren Lücken durch Rückgriff auf die Primärwelt gefüllt werden.

809 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

810 Ebd.

811 Wolf 2012, S. 253.

812 Ebd., S. 257.

wenn Atmosphärenwahrnehmung für Menschen der unmittelbare Erstkontakt mit ihrer Primärwelt ist, dann dürfte dies ebenso für fiktive Sekundärwelten gelten. Atmosphärisches Erleben ist geradezu die natürlichste Art, sich mit einer Welt in Kontakt zu bringen, weil es unbewusst und automatisch passiert. Um die Glaubwürdigkeit einer Sekundärwelt zu garantieren und damit ihr Gelingen zu sichern, muss es also für die Weltenbauenden ganz grundlegend darum gehen, anregende Atmosphären in diesen Welten anzubieten. Und auch für die Atmosphärenwahrnehmung gilt dann meiner Einschätzung nach, dass sich die Wahrnehmenden im Zweifelsfall an der Primärwelt und den aus dieser bekannten Atmosphären orientieren. Im Falle von Dishonored sind dies dann eben vor allem Vergangenheitsatmosphären, die aus anderen Mediengattungen oder gar von realweltlichen Orten vertraut sind. Die Entwickler:innen wiederum tun ihr Übriges dazu, dieses spezifische, vergangenheitsbezogene atmosphärische Potenzial in ihrer Welt anzubieten.

Zusammenfassend lässt sich damit festhalten, dass das Atmosphärische mit dem Fiktiven auf zweierlei Weise zusammenhängt. Erstens ermöglicht es einen unmittelbaren Zugang auch zu fiktiven Welten, zu Sekundärwelten, denn Atmosphären konstituieren eine eigene Wirklichkeit für die Wahrnehmenden, die nicht vom Realitätsstatus ihres situativen Ursprungs abhängt. Zweitens tragen Atmosphären zum Gelingen dieser fiktiven Welten bzw. Sekundärwelten bei, weil sie »completeness« – und eine Übersetzung hiervon ist ja auch passenderweise »Ganzheitlichkeit« – zu suggerieren imstande sind. Konkret im Fall von Dishonored wird dies ermöglicht, da das Spiel einen deutlichen Primärweltbezug (Industrielle Revolution, ›Viktorianisches Zeitalter‹) anbietet, der zum einen das atmosphärische Potenzial speist, es zum anderen den Wahrnehmenden erleichtert, an kulturelle Vorprägungen anzuknüpfen.

Damit wäre nun ein Versuch gemacht, das Atmosphärische und das Fiktive zu verbinden. Abschließend soll es nun darum gehen, konkrete Atmosphärencharaktere, auf die Spieler:innen in Dunwall treffen, auszubreiten und damit sowohl zu zeigen, welche Techniken die Entwickler:innen in diesem Spiel zur Atmosphärenproduktion einsetzen, als auch noch einmal zu unterstreichen, dass sich diese Atmosphärencharaktere deutlich als Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen zusammenfassen lassen – und damit Parallelen zu Assassin's Creed Syndicate aufweisen, wenn auch mit einem anders gearteten Schwerpunkt.

5 Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von Dishonored

5.1 Erzeugende IV: Reichtum und Verfall

Während Anno 1800, das sich einer klaren Bestimmung seines Zeit-Orts als Fixpunkt in der Vergangenheit verwehrt, vor allem durch positiv konnotierte Atmosphären des Optimismus, des Fortschritts und des Exotismus auffiel, brachte die Analyse von Assassin's Creed Syndicate ein deutlich komplexeres Atmosphärenprofil zutage. Neben ähnlich gestaltete Atmosphären des Fortschritts gesellten sich hier konstrastierende Atmosphärencharaktere von Schmutz, Elend und Gewalt sowie Atmosphären des Okkulten und Mysteriösen, weswegen das Spiel als ein Konglomerat dessen bestimmt wurde, was auf einer affektiven Ebene mit dem Viktorianischen in Verbindung gebracht wird. Wie erfährt nun schließlich Dishonoreds zwar fiktionalisierte, doch mittlerweile klar bestimmte Verortung im Quasi-Viktorianischen eine atmosphärische Umsetzung?

In beiden vorangegangenen Analysen hat sich die Kontrastierung von Atmosphärencharakteren als prägendes Element der jeweiligen Atmosphärenprofile herauskristallisiert. Besonders Assassin's Creed Syndicate wusste aufzufallen durch die Art und Weise, wie es die Atmosphären der Boroughs, die jeweils sehr deutlich Wahrnehmungsgehalte von Reichtum und Prunk bzw. Elend und Verfall aufrufen, gegeneinander reibt, um auf affektiver Ebene einen vermeintlichen Eindruck vom Leben im viktorianischen London zu vermitteln. Dishonored folgt diesem Prinzip und forciert die Wahrnehmung seiner noch deutlich eindringlicher gestalteten Atmosphären von Elend und Verfall durch Kontrastierung.

Zwei Missionen sind hier besonders hervorzuheben: »Lady Boyle's Last Party« und »House of Pleasure«. Spieler:innen werden in ersterer Mission beauftragt, eine der drei Boyle-Schwester zu ermorden, weil sie die unrechtmäßige Herrschaft von Hiram Burrows finanziert. Um herausfinden, welche der drei Boyle-Schwester zu beseitigen ist, müssen Spieler:innen an einem Maskenball im »Boyle Estate« teilnehmen und dort Informationen sammeln. Zuvor müssen sie sich allerdings erst durch den abgesperrten Bereich um das Anwesen kämpfen und treffen dort auch auf von der Pest befallene ›Weeper‹ und halb verweste Leichen in heruntergekommenen Wohnkomplexen (Abb. 107).

Besonders zeigt sich hierbei erneut, wie bewusst Entwickler:innen mit der First-Person-Perspektive agieren können, um die Wahrnehmung von Atmosphären nahezulegen. Es wird sehr deutlich, dass »Environmental Storytelling« eben nicht nur zur Vermittlung von Informationen mittels Raumarrangements fungieren kann, sondern gleichsam im Kontext eines bewussten Atmosphärendesigns zu betrachten ist. So fällt im selben Wohnkomplex ein wortwörtliches

Framing ins Auge, das die Kontrastierung von Atmosphären von Reichtum und Armut betont (Abb. 108).

Der Blick der Spieler:innen wird bewusst auf dieses in der Abbildung zu sehende Fenster gelenkt. Der übergroße Schriftzug zur Linken wie der Schrein, der zu Ehren des ›Outsiders‹ errichtet wurde, zur Rechten, ziehen die Aufmerksamkeit auf sich. Spieler:innen stehen hier in einem Raum, dessen Verfall unübersehbar ist. Der Putz bröckelt von den Wänden, Türen und Fenster gibt es



Abbildung 107: Zeichen des Verfalls (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 108: Blick auf das Boyle-Anwesen (Quelle: Screenshot des Autors)

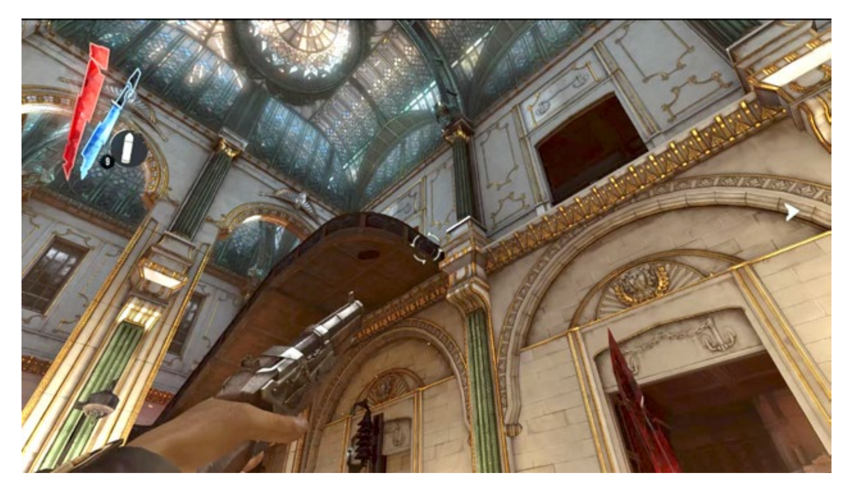


Abbildung 109: Das Foyer des Boyle-Anwesens (Quelle: Screenshot des Autors)

schon lange nicht mehr und das Röcheln der Befallenen dringt aus dem Treppenhaus ins Ohr. Das blaue Licht der Walöl-Lampen reichert diese Situation mit einer Atmosphäre der Kälte an. Und dann der Blick durchs Fenster: Das prunkvolle Anwesen der Boyle-Familie, natürlich umzäunt, ist in ein warmes Licht getaucht, der rote Backstein sticht ins Auge und Lampions sowie Feuerwerke erhellen die Nacht. Der Rauch, der aus den Schornsteinen dringt, zeigt deutlich an, dass sich hier gerade Menschen treffen, dass hier gelebt wird.

In aller Schärfe setzt sich dieser Kontrast schließlich fort, wenn Spieler:innen im weiteren Verlauf der Mission das Anwesen betreten (Abb. 109). Goldverzierte Innenräume, meterlange Buffettische mit ausladenden Schaumweinfontänen, Aristokraten, die sich um das wärmende Kaminfeuer versammeln, das bunte Flackern des Feuerwerks, das durch das prunkvolle Glasdach scheint. Der atmosphärische Kontrast in dieser Mission könnte kaum größer sein und es wird sehr deutlich, dass die Entwickler:innen hier ganz bewusst mit der Reibung dieser beiden Atmosphären arbeiten. Stärker noch als bei Assassin's Creed: Syndicate spielt in diesen Gegensatz von Arm und Reich außerdem noch ein Gegensatz von Wärme und Kälte hinein, der das atmosphärische Erleben mit einer synästhetischen Komponente anreichert und umso eindringlicher macht. Mitton spricht hier ganz explizit von einem »contrast between peoples, you have rich [and] poor«, aber eben auch von »different materials, cold and warm etc., so it was really important to me to create a palette based on this« (E26c). Zonaga, der sich mit den im Spiel visualisierten Architekturen auseinandergesetzt hat, formuliert ebenfalls zu dieser Mission einige Gedanken. Zum Anwesen der Boyle-Familie hält er fest:

»The Queen Anne architectural style, evident from its stone quoins, painted sash windows and carved stone door-case, presents the mansion as superior even to the luxurious buildings which surround it. This excessive opulence continues through the Renaissance-styled interior architecture of the mansion and further highlights the significant discrepancy in economic and social status between the aristocrats and the common citizens.«[813]

Und auch ihm fällt auf, wie geschickt die Mission dramaturgisch aufgebaut ist, um genau diese »significant discrepancy«[814] durch den atmosphärischen Kontrast zu betonen und spricht von einer »intentional comparison between the two zones«,[815] also zwischen den verfallenen Außenbezirken und dem prunkvollen Anwesen. Darüber hinaus stieß ich auch auf Spieler:innenkommentare, denen dieser atmosphärische Kontrast im Gedächtnis geblieben ist. Während »Sylissı« noch vor allem die Atmosphäre des Anwesens hervorhebt, wenn sie schreibt, dass »I just love the atmosphere. I love being in the mansion and hearing the muffled fireworks outside« (U7c), so wird »dekigo« bezüglich der Kontrastierung deutlich expliziter. So hält sie fest: »I think it might be the best game I've ever played. I really realized this when I got to Lady Boyle's Last Party. Absolutely sublime visuals and such a drastically different atmosphere than the missions preceding, and it worked seamlessly with the rest of the game« (U3c). Und tatsächlich sollte an dieser Stelle noch ergänzt werden, dass die Atmosphäre des Boyle-Anwesens nicht nur im Zuge dieser einen Mission als kontrastierendes Element auffällt, sondern dass sie zu nahezu allen vorigen atmosphärischen Eindrücken der Stadt einen Kontrapunkt bildet. Nur an einer weiteren Stelle im Spiel arbeiten die Entwickler:innen so explizit mit dem Kontrast von Arm und Reich, und zwar in der Mission »House of Pleasure«, die ich zur Verdeutlichung auch noch kurz vorstellen möchte.

Spieler:innen werden in das Bordell »The Golden Cat« geschickt, um dort die Brüder Custis und Morgan Pendleton zu ermorden, die die unrechtmäßige Herrschaft durch ihre Stimmen im Parlament stützen. Bevor Spieler:innen allerdings zum Bordell gelangen, müssen sie sich vorher durch den »Distillery District« bewegen, einen Stadtteil, den Spieler:innen tatsächlich mehrfach im Laufe des Spiels besuchen. Dies ist insofern besonders, dass nur wenige Gebiete im Spiel überhaupt mehrfach besucht werden können, weshalb sich besonders im »Distillery District« und in der anliegenden »Old Dunwall Distillery« das Chaos-System atmosphärisch entfalten kann. Hier zeigt sich, wie sich der Zustand der Welt durch unser Handeln verschlechtert, obwohl die Effekte tatsächlich

813 Zonaga 2017, S. 28–29.
814 Ebd., S. 28.
815 Ebd., S. 29.

nuanciert bleiben. Vielfach fällt erst im Vergleich zwischen »High-Chaos«- und »Low-Chaos«-Spieldurchlauf überhaupt auf, welche Änderungen sich ergeben haben. So finden wir beispielsweise in einem »High-Chaos«-Spieldurchlauf eine Art behelfsmäßig zusammengeschusterte Gefängniszelle in der alten Brennerei vor, in der klagende Weeper auf ihr Ende warten (Abb. 110). In einem »Low-Chaos«-Spieldurchlauf ist diese Zelle hingegen leer (Abb. 111).

Mit dem Spiel vertraute Spieler:innen können hieraus Schlüsse ziehen und beispielsweise vermuten, dass unser Giftanschlag auf die Brennerei im »High-Chaos«-Spieldurchlauf dazu geführt hat, dass mehr Menschen an der Seuche erkrankt sind.

Auffälliger als solche Details ist aber sicherlich die bereits oben betonte Gegnerdichte, die sich im »High-Chaos«-Spieldurchlauf erhöht. Vor allem die marodierenden Rattenschwärme, die im »High-Chaos«-Zustand auch gerne Nicht-Spieler-Charaktere angreifen und zerfleischen, forcieren den atmosphärischen Eindruck, nicht zuletzt, da ihr Auftritt stets von einer bedrohlichen Streichersequenz begleitet wird.

Doch – und dies sei hier klar betont: Es lässt sich keinesfalls sagen, dass sich zwischen »High-Chaos«- und »Low-Chaos«-Spieldurchlauf signifikante Unterschiede in der atmosphärischen Ausgestaltung der Spielwelt identifizieren ließen. Vielmehr werden im »High-Chaos«-Durchgang die atmosphärischen Gehalte stärker betont, die sowieso und in jeder Art des Durchspielens bestehen. Der »Distillery District« ist in jedem Fall geprägt von Atmosphären größten Elends und größter Armut, die in ihrer Schärfe noch weit über das hinausgehen, was ASSASSIN'S CREED SYNDICATE in seinen industrialisierten Boroughs anbietet.

Und so bleibt es dann auch dabei, dass für Spieler:innen, wenn sie erstmals das »The Golden Cat«-Bordell betreten, eine Diskrepanzerfahrung möglich wird, weil auch hier die Entwickler:innen wieder sehr bewusst mit dem Moment atmosphärischer Kontrastierung spielen. Mitton schildert, dass der »The Golden Cat«-Level tatsächlich eine Herzensangelegenheit für ihn war. Explizit der »total contrast with the world« war ihm wichtig hier: »I wanted him [the player] to start the level like in dark streets with rats, then open the doors with a huge revelation« (E67c). Und tatsächlich drängt sich diese so andere Atmosphäre geradezu auf, wenn wir erstmals das Bordell betreten und in das prunkvolle Foyer treten (Abb. 112).

Auch hier spielen Farbgebung und Architektur als Erzeugende dieser Atmosphäre von Reichtum und Prunk wieder eine entscheidende Rolle. Antonov spricht von einem »contrast of experiences«, der dadurch forciert wird, dass Spieler:innen auf der einen Seite durch »dark and moody and scary« Straßen laufen, nur um dann an anderer Stelle auf dieses »lush colorful baroque« zu treffen, das er gar als »world within the world« bezeichnet (E66c). Bezüglich der architekturellen Ausgestaltung dieses Levels nimmt Mitton die abgerundete, zirkuläre

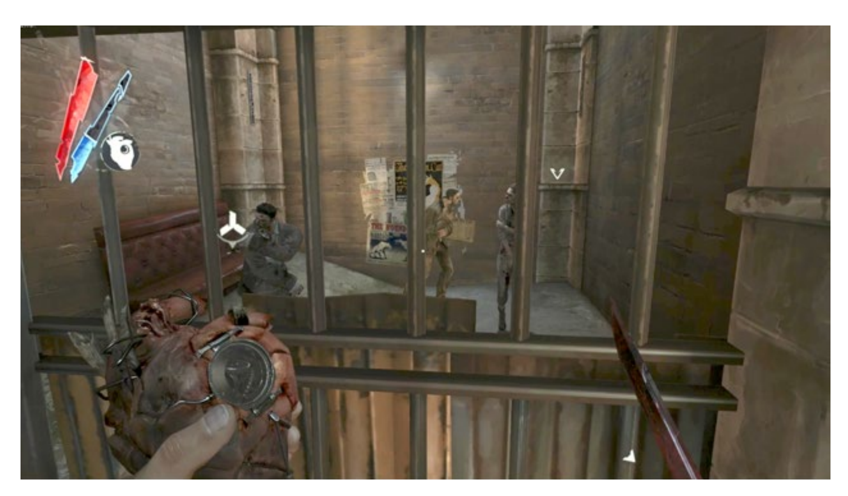


Abbildung 110: Weeper in der Gefängniszelle (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 111: Die leere Gefängniszelle (Quelle: Screenshot des Autors)

Struktur in den Blick (E67c), die im krassen Gegensatz steht zum vorher durchschrittenen »Distillery District«. Letzteren beschreibt Zonaga ausführlich:

»In the Distillery District, the predominantly brick residential buildings are plastered with grime and graffiti, and all but a few entrances and shopfronts are barricaded by reinforced metal doors or heavy industrial door jammers. […] The few open public plazas which exist in the Distillery District are blockaded by the City Watch who patrol aggressively and will attack on sight, forcing

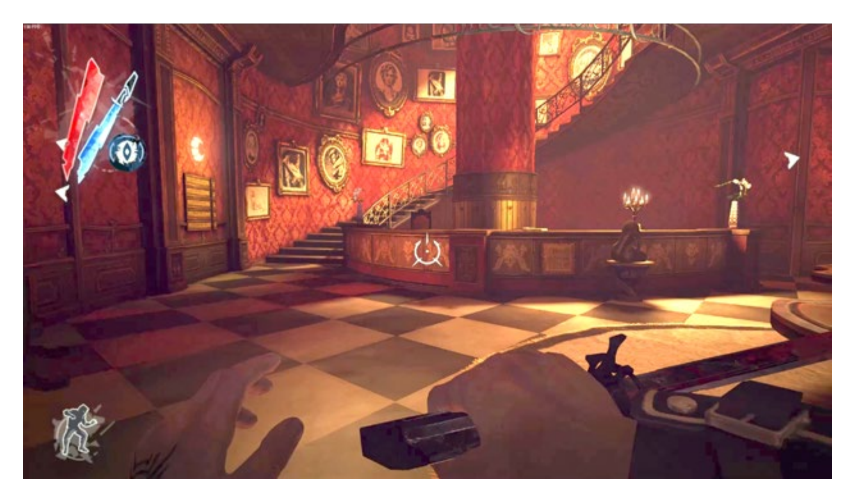


Abbildung 112: Das Foyer der »Golden Cat« (Quelle: Screenshot des Autors)

the lower class citizens to retreat to the alleys and backstreets where they are tyrannised by the local gangs and threatened by the ongoing rat plague.«[816]

In letzter Konsequenz führe dies dazu, dass »[t]he architecture projects this atmosphere onto the player, who feels confined and oppressed, allowing them to more easily empathise with the afflicted lower class«.[817] Auch Mitton äußert sich hierzu. Er betont die »particularity of Jacobean Renaissance architecture«, die er im Spiel abbilden wollte, d. h. »it does not include many curves, except for the arches.«[818] Dieser Architekturstil erfährt vor allem Mittons Wertschätzung im Kontext das Spiels, weil er atmosphärisch wirkmächtig wird: »The light does not soften the shapes, everything remains tense. This rigidity is perfectly consistent with the authoritarian spirit of the regent«.[819]

Es sind dahingehend nicht nur Atmosphären von Armut und Elend, die vorherrschen und die die Entwickler:innen geschickt kontrastieren, sondern ebenfalls omnipräsente Atmosphären der Unterdrückung, die das Spieler:innenerleben prägen. Wie Mitton schildert, waren es vor allem die Eindrücke, die er und Antonov auf ihrer Reise nach London sammelten, die sie dazu inspirierten, Atmosphären der Unterdrückung über die Architektur zu forcieren.[820] Er spricht

816 Zonaga, 2017, S. 27–28.

817 Ebd.

818 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

819 Ebd.

820 Der von Böhme vorgeschlagenen Kategorisierung folgend (siehe Kapitel B/I/4.3) können diese Atmosphären den Bewegungsanmutungen zugeordnet werden in dem Sinne, dass sie als drückend erlebt werden.

von einer »oppression we saw in London« und zählt unter anderem »spikes, bells, guard cabins« auf, die ihren Eindruck von London prägten (E36c). So entstand etwas, das Mitton als »oppression layer« (E36c) oder auch »regent layer«[821] bezeichnet. Eine besondere Dynamik erhält diese ›Unterdrückungsarchitektur‹, »Metal, protection, street blockers, control, Rat lights, armored vehicles«,[822] dann noch dadurch, dass Antonov sie sehr klar mit einem Fortschrittsgedanken in Verbindung bringt. So legt er nahe, dass »Technology and the machines in Dishonored have, again, a specific narrative function« und dass konkret Hiram Burrows als Lord Regent »[is] building bridges and buildings and fences and devices to modernize the city and to crush and oppress people as well« (E81c).

In diesem Sinne lassen sich die Atmosphären der Unterdrückung, die omnipräsent sind in Dunwall, als eine Art Inversion der Atmosphären des Fortschritts bestimmen, die besonders ANNO 1800, aber auch ASSASSIN'S CREED SYNDICATE aufrufen. In diesem Sinne – so meine Einschätzung – greift DISHONORED zwar auf, was von Spieler:innen von einem solchen quasi-viktorianischen Quasi-Industrialisierungssetting erwartet wird, entledigt sich auf affektiver Ebene allerdings jedweder positiver Konnotationen, die vermeintlicher technologischer Fortschritt mit sich bringt. Die Omnipräsenz des Metallischen in den Wachtürmen, Wachhäusern, aber auch in den Barrikaden und den Verkleidungen der Backsteinhäuser forciert diesen atmosphärischen Eindruck. Das Wohnhaus des »Royal Physician« Anton Sokolov, seines Zeichens großer Vordenker des Reiches und Erfinder von »Arc Pylon« und »Wall of Light«, lässt sich hier beispielhaft anführen. Wie ein metallener Käfig thront es über den langsam zerfallenden Backsteinhäusern der von der Pest dahingerafften Bürger der Stadt (Abb. 113).[823] Für Mitton ist dieser Kontrast ganz entscheidend: »Death, the population almost abandoned, starvation in the face of opulence, the aristocrats' interiors close to totalitarian regimes«.[824] All das war schon Teil der »first conversations«,[825] die das Team in einem frühen Stadium der Entwicklung führte.

Atmosphären der (metallenen) Kälte, der Unterdrückung, von Elend und Armut sind also in der Stadt vorherrschend. Und nicht zuletzt deswegen funktionieren diese sehr sparsam eingesetzten Kontrastmomente wie das Anwesen der Boyles und das »Golden Cat«-Bordell, das Wärme und Wohlstand ausstrahlt, besonders auch, weil Spieler:innen hier sogar noch auf einige der wenigen Pflanzen treffen, die in der Stadt überhaupt noch zu finden sind (Abb. 114).

821 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
822 Ebd.
823 Vgl. Zonaga 2017, S. 36.
824 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.
825 Ebd.



Abbildung 113: Das metallene Apartment von Anton Sokolov über den Dächern der Stadt (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 114: Das warme Rot der »Golden Cat« (Quelle: Screenshot des Autors)

Die Entwickler:innen von Dishonored nutzen dieses Mittel der atmosphärischen Kontrastierung insgesamt sehr geschickt, weil sie die Spieler:innen so viel Zeit in den verfallenen Bereichen der Stadt verbringen lassen, nur um sie dann im nächsten Moment mit dieser Parallelwelt der Aristokraten zu konfrontieren. Gallagher beschreibt Dishonored dahingehend schön als ein »game about infiltrating spaces where you don't belong« und damit in letzter Konsequenz als ein Spiel, das interessiert ist an »the dynamics of cross-class contact«.[826] Geschickt ist hierbei dann, dass Dishonored sich nicht darauf beschränkt, explizite Aussagen über die herrschende Klasse und die Beherrschten in Form von Narration zu treffen, sondern diese Spannung eben auch atmosphärisch abzubilden vermag. Denn, wie Rautalahti erkennt, zeigt sich in den verfallenen Teilen der Stadt vor allem »[a] ruler's negligence« und ein »lack of care for common people«.[827] Mitton bestätigt schlussendlich diese Klassendynamik, die im Spiel atmosphärisch wirkmächtig wird, wenn er von einem »gap between poor laborers and rich aristocrats« (E99c) und einem Prinzip eines »social contrast« (E40c) spricht, das im Spiel Anwendung findet.[828] In meiner Interviewanfrage wird er noch konkreter, wenn er versucht, eine »Victorian atmosphere« in Worte zu fassen:[829]

> »the huge gap between rich aristocrats and poor people. It informed lots of different visual approaches, and atmospheres, from the gritty streets to the posh and vivid interiors of some aristocratic mansions. The contrast is the major theme in this game(rich/poor, dark/bright, desaturated/vivid, calm/violent etc. …)«[830]

Er fasst damit einen atmosphärischen Eindruck zusammen, der in diesem Kapitel bereits ausführlich herausgearbeitet wurde. An dessen Bedeutung für das Spiel als Ganzes lässt er dann auch keinen Zweifel aufkommen, wenn er diese Atmosphäre des Viktorianischen als »one major pillar of the game« bestimmt.[831]

---

826 Gallagher 2014, S. 5.

827 Rautalahti 2018, S. 9.

828 Schallegger bringt den Klassenkonflikt, der im Spiel deutlich wird, auf den Punkt: »Class strongly affects the representational regime and aesthetics of the secondary reality, and while the upper classes live lives defined by greed, debauchery, and degeneracy, surrounded by a Gothic atmosphere, the lower classes are faced with poverty, crime, and despair.« (2014, S. 262).

829 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.

830 Ebd.

831 Ebd.

5.2 Erzeugende V: Schönheit im Schrecklichen: Wetter, Licht und Musik

Nun ist es aber ja so, dass Dishonored – wie von mir geschildert – einen spezifischen visuellen Stil aufweist, der für viele Spieler:innen den Eindruck erweckt hat, in ein Ölgemälde eintauchen zu können. Welche Rolle spielt diese spezifische Ästhetik für das atmosphärische Erleben?

Meiner Einschätzung nach stellen die Entwickler:innen durch diesen malerischen Stil die Atmosphärik Dishonoreds ganz explizit ins Zentrum der Aufmerksamkeit, womit sich auch erklären lässt, warum gerade dieses Spiel so deutlich in Bezug auf die von ihm angebotenen Atmosphären verhandelt wird. Anders formuliert: Das visuelle Stil Dishonoreds legt eine spezifische Rezeptionshaltung nahe, die gerade das sehr bewusste Wahrnehmen, die Auseinandersetzung mit den Atmosphären des Spiels betont. Ich möchte mich hier noch einmal explizit auf Gernot Böhme beziehen, dessen Atmosphärentheorie bei Bestimmung meiner Heuristik bereits ausführlich vorgestellt wurde. Böhme führt aus, dass es seiner Meinung nach bestimmte Settings gibt, die spezifische Haltungen zu Atmosphären implizieren würden. Für besonders relevant hält er hier das »Kunstsetting«, womit er »die handlungsentlastete Situation von Galerie und Museum« meint.[832] Wie ich weiter oben schon ausgeführt habe, ließe sich teilweise auch Dishonored als ein Spiel beschreiben, das handlungsentlastete Situationen anbietet, weil es eine schleichende und beobachtende Spielweise nahelegt, die zumeist kein akutes Handeln nötig macht. Das ist die eine Seite. Auf der anderen Seite möchte ich behaupten, dass es gleichsam auch diese spezifische Ästhetik von Dishonored ist, die Spieler:innen – gewiss je nach kultureller Vorprägung – an ein Kunstsetting erinnert. Der Eindruck also, hier mit einem spielbaren Ölgemälde konfrontiert zu sein, legt gleichsam auch eine spezifische Haltung nahe, die Spieler:innen aus den genuinen Kunstsettings von Galerie und Museum kennen. Kurz: Sie nähern sich Dishonored an wie einem Kunstwerk, das in einem Museum hängen würde.[833] Sie nehmen also, um hier wieder Böhme zu folgen, eine »ästhetische Haltung« ein, d. h. »eine Haltung, die es erlaubt, Atmosphären distanziert auf sich wirken zu lassen«.[834] Damit ist gewiss nicht gesagt, dass es unmöglich wäre, sonst einen distanzierten Umgang mit Atmosphären zu pflegen – die ›wissenschaftliche Haltung‹, die ich beispielsweise hier einnehme, ermöglicht dies ja auch –, sondern nur, dass Dis-

832 Böhme 2013a, S. 30; Hv. i. O.

833 Ich möchte hier keinesfalls eine Diskussion darüber beginnen, ob und wann ein Digitales Spiel als Kunst gelten kann. Diese Debatte würde hier zu weit und vom Thema der Atmosphären wegführen. Daniel Martin Feige hat eine überzeugende Theorie zu Digitalen Spielen als Kunstwerken vorgelegt, die hier einschlägig ist (vgl. Feige 2015, S. 133 ff.).

834 Böhme 2013a, S. 30.

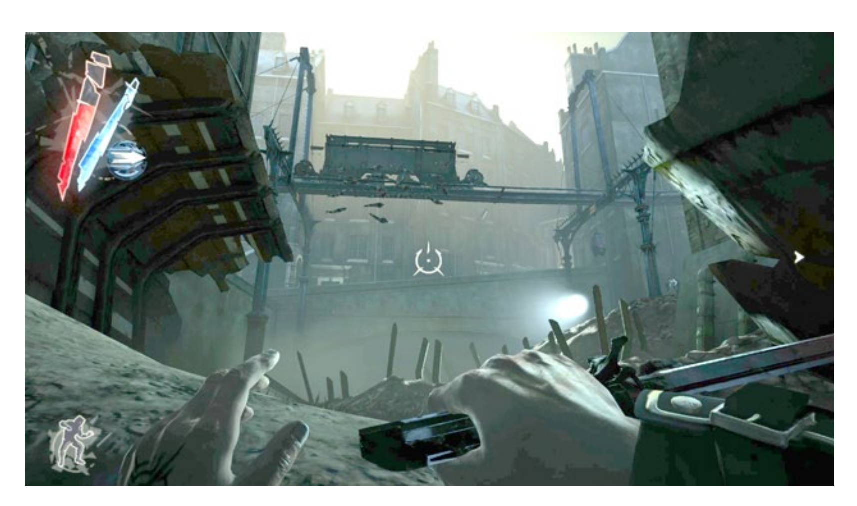


Abbildung 115: Leichen fallen in die Häusergräben des »Flooded District«. (Quelle: Screenshot des Autors)

honored mehr als Anno 1800 oder Assassin's Creed Syndicate dazu anregt, sich bewusst zu den Atmosphären des Spiels zu positionieren, sie in Worte zu kleiden, die eigene Spielerfahrung mit ihnen in Bezug zu setzen.

Besonders augenfällig wird dies gerade auch deswegen, weil an einigen Stellen im Spiel die künstlerischen Inspirationen der Entwickler:innen, die oben ausgebreitet wurden, allzu deutlich durchschlagen. Ein Atmosphärenprofil von Dishonored wäre deswegen auch nicht vollständig, würde man auslassen, wie die Entwickler:innen ganz bewusst mit Lichtstimmungen und der Wetterdarstellung arbeiten, um sowohl Atmosphären des Verfalls zu betonen, aber auch Atmosphären von Schönheit und Romantik in all dieser Aussichtslosigkeit aufzurufen.

Das eine Extrem bildet der »Flooded District«, den Spieler:innen erst in einer der letzten Missionen des Spiels besuchen. Hier werden sie in aller Schärfe damit konfrontiert, was passiert, wenn ein Stadtteil wirklich sich selbst überlassen wird, wenn die Seuche unkontrolliert wüten kann. Hier findet kein normales Leben mehr statt, auch Wachen patrouillieren nicht. Über eine Art Schienensystem fahren in vielsagender Regelmäßigkeit metallene Zugwaggons vor und entladen bergeweise Leichen in die Häuserschluchten (Abb. 115).

Dieser Moment ist in seiner entmenschlichten Brutalität tatsächlich sehr einschneidend. Er zeigt erneut, wie hier gekonnt mit der Perspektive gearbeitet wird, denn wenn Spieler:innen dieses Gebiet durchschreiten, wird ihr Blick geradezu automatisch nach oben in Richtung des heranrauschenden Wagens gelenkt. Die verfallenen Häuser thronen zu ihrer Linken und Rechten über ihnen, kaum Licht dringt hinab in die Schluchten. Das sind die »streets like canyons«,

die Mitton so wichtig waren (E36c). Und diese erfüllen eine ganz spezifische Funktion bei der Erzeugung von Atmosphären. Wie Steve Lee, Level Designer an Dishonored 2, schildert, bricht die Dishonored-Reihe mit einer Art Vorurteil des Level Designs, nämlich dass »players don't look up in level design« (E49c). Ganz im Gegenteil legt das Spiel allzu deutlich nahe, dass Spieler:innen nach oben schauen sollten, um sich eine erhöhte Position zu sichern, um das Gebiet observieren zu können. Daraus schließt Lee:

> »So the lesson here is that when players aren't looking up, the problem isn't like player's human nature or anything like that [...]. And if the players aren't looking up it's either like maybe we can redsign the way we present the situation the're in to kind of teach them to look up« (E49c).

Und nicht nur hier im »Flooded District« greift dieses Prinzip. Spieler:innen wird tatsächlich geradezu anerzogen, nach oben zu blicken, aus den Tiefen der Häuserschluchten hinaus gen Himmel.

Und gerade deswegen ist der Himmel als zentrale Lichtquelle in der Umgebung so wichtig gewesen für die Entwickler:innen und fungiert so deutlich als atmosphärisches Erzeugendes. Mitton schildert ausführlich, dass »[w]e have studied generally the fog, the night, the rain, the sky, which is very low and which has got an impact over the experience of the player« und dass sie Inspirationen hierzu – erneut – vor allem in London gesammelt hatten: »The light is filtered in a certain way, it is what we studied when we went to London« (E79c). Und so ist es dann auch hier im »Flooded District« umgesetzt worden. Der Blick der Spieler:innen wird nach oben gelenkt, der Himmel scheint grünlich. Wolken sind nicht zu sehen, er ist eher dominiert von, wie Fuchs es schön schreibt, einer »omnipresent cloudiness – not interrupted by silver linings, spots of blue or sheep-shaped fluffy whites«.[835] Die Farbgebung erinnert stark an John Atkinson Grimshaw, den Mitton ja auch explizit als Inspirationsquelle nennt. Das ganze Gebiet ist in dieses grünliche Licht getaucht, es verstärkt den atmosphärischen Eindruck des Verfalls und macht klar, dass an diesem Ort die Seuche über die Menschen gesiegt hat. Auch von einem »dystopia feeling« (E103c) spricht Mitton hier und Colantonio bezeichnet die Atmosphäre als »cynical and sad« (E89c). Aber auch der Eindruck einer »mysterious atmosphere«, wie Antonov sie beschreibt, setzt sich hier fest (E87c), für die interessanterweise noch die Werke HP Lovecrafts als Inspiration genannt werden (E111c).

Viele Spieler:innen benennen deswegen auch gerade diesen »Flooded District«-Level als ihre Lieblingsmission im Spiel und bewerten – aus einer, wie ich ausgeführt habe, ästhetischen Haltung heraus – dieses Gebiet explizit auf Basis

835 Fuchs 2019, S. 65.

der dort entstehenden Atmosphären. So schildert »emilythewise«, dass »I love the isolated and mysterious atmosphere« (U28c) und bezeichnet den »Flooded Disctrict« als einen »melancholic fever-dream« (U91c). User:in »munstahzero« wiederum hält fest, dass »[t]he whole level just oozed sheer atmosphere« (U30c), und ich denke, dass es gerade solche Formulierungen sind, die darauf hindeuten, dass hier ganz bewusst die Atmosphärenwahrnehmung forciert wird, dass sich die Atmosphären aufdrängen und nicht einfach unbewusst im Hintergrund ihre Wirkung entfalten können. Eine interessante Anekdote bringt noch »offalreek« ein. In einem der jüngsten von mir ausgewerteten Kommentare berichtet sie von der Erfahrung, das Spiel während der Corona-Pandemie zu spielen: »Overall, the game feels darker than ever now, much more bleak and depressing than what I remembered« (U42). Dies zeigt noch einmal deutlich, dass Atmosphärenwahrnehmung auf Erfahrungen, Erwartungen und Vorprägungen des wahrnehmenden Subjektes fußt und sie keineswegs ein statisches Phänomen darstellen, das abschließend zu bestimmen ist.

Für manche Spieler:innen war die »dark and grimy atmosphere« (U18c) dann gar zu intensiv, um das Spiel genießen zu können. »IronScaler« schreibt, dass »the rats, dead bodies, shadows, dirtiness, and weepers all add a dark and depressing atmosphere that I personally don't enjoy« und dass sie das Spiel eher genießen könnte, wenn es eine »more lighthearted mood« hätte (U33c). Die lobenden Stimmen überwiegen hier allerdings: »[T]he atmospheric scenery of the decaying city has burned itself into my memory for eternity«, hält beispielsweise »Beaker« fest (U126c) und »pmeaney« postuliert, dass »The atmosphere in Dishonored is better than any other game I've played« (U4c).

Zu diesem atmosphärischen Eindruck, der so geschickt in den Fokus der Aufmerksamkeit gestellt wird im »Flooded District«, tragen allerdings nicht nur visuelle Elemente bei, sondern gleichsam auditive. Besonders im Vergleich zu Assassin's Creed Syndicate fällt gewiss auf, dass ich mich bisher auffällig wenig zu den auditiven Atmosphärenerzeugenden geäußert habe. Der 2017 verstorbene Komponist und Musiker Daniel Licht, der die Musik für Dishonored zulieferte, hat sich leider kaum zu seiner Arbeit am Spiel geäußert – zumindest nicht in den von mir ausgewerteten Quellen –, weswegen ich mich hier nur auf wenige Aussagen stützen kann.

Zumindest finden sich in Lichts Aussagen viele Aspekte wieder, die hier bereits aufgegriffen wurden. So stellte sich auch Licht die Frage, wie er mit dem Vergangenheitsbezug von Dishonored umgehen sollte. Für ihn ist Dunwall ein »London in Charles Dickens' times, but with this, you know, other Sci-Fi aspect to it« (E6c), d.h. seine Einschätzung deckt sich mit dem, was als eine Schichtung verschiedener Einflüsse vorgestellt wurde. Für ihn ergab sich daraus die Anforderung, Musik zu komponieren, die »felt old«, gleichzeitig aber auch einen »very stark, modern sound« einschloss (E6c). Er nennt den polnischen

Komponisten Krzysztof Penderecki als Inspiration (E5c), der für seine stark klangkompositorisch geprägten Werke bekannt ist. Seine Herangehensweise an die Komposition für DISHONORED wird so verständlich: Licht nutzte zur Instrumentierung Violinen und Flöten und als besonders prägendes Instrument das weniger bekannte Hackbrett (hammered dulcimer)[836] (E5c), bildete die Überlappung verschiedener Zeitschichten dann aber vor allem durch elektronische Verfremdung ab. Er spricht hier von »modern sounds«, von einem »kind of weird process« und »[g]litchy reverse sounds« (E6c). Die Musikstücke, die so entstanden, sind im besten Sinne als schizophren zu bezeichnen, indem sie sich genau wie das Spiel einer klaren zeitlichen Verortung verwehren. Sie fühlen sich an, wie Licht selbst sagt, »like a period piece, but not like a period piece« (E6c).

Gleichzeitig betont Licht aber auch, dass es ihm weniger darum ging, eingängige, prägende Melodien zu komponieren, sondern dass er eher einen »ambient approach« (E3c) verfolgte. Er erläutert, dass es sein Ziel war, dass sich die Musik wie ein »evil fog that rolls in and out« (E3c) in der Welt anfühle. Die Verknüpfung mit dem Atmosphärischen drängt sich hier auf, denn die zwar stets präsente, aber doch eher im Hintergrund lauernde Musik forciert so die bereits beschriebenen atmosphärischen Eindrücke von Elend, Unterdrückung und Verfall. Und auch der Kontrast von Wärme und Kälte spielte für Licht eine Rolle. Er schildert:

> »I think in the brief that the creators gave me, there was nothing about warmth given at all. I don't remember that word coming up or they didn't want the music to feel comforting either in a certain way. The music doesn't really make you feel settled.« (E2c)

Aus diesen Schilderungen ergibt sich dann auch, dass Spieler:innen, die den Soundtrack des Spiels thematisieren, ihn vor allem als diese Präsenz in Erinnerung behalten haben, die sie den Zusammenbruch Dunwalls noch stärker hat spüren lassen. User:in »_konvikt_« lobt die »ingame music«, weil sie einen »kinda creepy tone« zum Spiel hinzufüge (U6c) und »dasasmay« bezeichnet den Soundtrack gar als »utterly wonderful«. Sie führt aus: »It sells the haunting atmosphere of a collapsing society as Rats chew everything to nothing. Use of piano and distortion add to the melancholic and spooky sounds« (U87c). Und besonders das Stück, das jedes Mal die Fahrt über den Wrenhaven River beglei-

836 Wie auch schon im Kontext von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE lässt sich auch hier eine Parallele zu den SHERLOCK-HOLMES-Verfilmungen von Guy Ritchie ziehen. Der von Hans Zimmer für die beiden Filme komponierte Soundtrack fällt ebenfalls durch die Nutzung eines Hackbretts, konkret des Zymbal bzw. Cimbalom auf, was nahelegt, dass das Hackbrett als atmosphärisches Erzeugendes populärkulturell mit viktorianischen Stadtlandschaften assoziiert ist.

tet, wenn sich Spieler:innen zu ihrer nächsten Mission begeben, wird gelobt: »It had the perfect mood for the whole game really. An excellent mix of both sad and sinister« (U101c).

Und doch: In all dieser Dunkelheit, in all diesem Elend und all diesem Verfall, gibt es sie, die wenigen Momente der Schönheit, wahrnehmbar als geradezu romantische Atmosphären. Denn eins muss klar sein: Die Entwickler:innen von Dishonored setzen ganz bewusst auf feste Tageszeiten und Lichtstimmungen für jede einzelne Mission. Hier gibt es keinen simulierten Tag-Nacht-Ablauf, wie ihn Assassin's Creed Syndicate anbietet oder wie er in Anno 1800 aktiviert werden kann. Für Assassin's Creed Syndicate hatte ich bereits beschrieben, dass in einigen Missionen auch dort ganz bewusst Atmosphären mit Hilfe des Wetters hergestellt werden und in Dishonored trifft dieser bewusste Einsatz auf jede Mission zu. Mitton macht deutlich, dass er »wanted to play with the mood and the emotions you give to the player« und dass dies am einfachsten zu realisieren gewesen sei, »when you play with the sky, with the sun, with the light you put on in the streets« (E27c). Mitton spricht hier von »light management« und schildert, dass sich das Team hier von Filmen wie Barry Lyndon[837] inspirieren ließ.[838]

Und so begibt es sich, dass sich diese Momente im Spiel finden, wenn Spieler:innen beispielsweise die Kaldwin Bridge überqueren auf dem Weg zu Anton Sokolov, da die sonst so dominanten Farben Blau, Grau, Schwarz und Grün plötzlich einem warmen rötlich-gelben Schein weichen, der den Wrenhaven River leuchten lässt (Abb. 116).

Antonov erläutert hierzu, dass es das Ziel des Teams war, »to convey a nostalgic feeling of a city that was once beautiful and majestic, with a dreamlike and mystical mood« (E94c). Und tatsächlich wirken diese Momente wie ein Traum, so betörend, geradezu surreal schön offenbart sich die Stadt plötzlich. Auch das Wort »romantic« nimmt Antonov zur Beschreibung dieser Atmosphären in den Mund (E87c). Auch diese Aussichten tragen in der Art und Weise, wie sie mit romantischer Landschaftsmalerei verwechselt werden könnten, dazu bei, dass Dishonored aus einer ästhetischen Haltung heraus so explizit als atmosphärisches Artefakt verhandelt wird. Und sie sind – wie auch schon die wenigen Ausflüge in die ›High Society‹ Dunwalls – wichtige Momente atmosphärischer Kontrastierung, die die Rückkehr in Dunkel und Kälte der verfallenen Stadt umso intensiver wirken lassen.

Um abschließend noch einmal zu unterstreichen, wie wichtig den Entwickler:innen der Einsatz von Lichtstimmungen und Wetter zur Produktion von Atmosphären war, sei hier noch kurz auf die letzte Mission des Spiels verwiesen,

837 Stanley Kubrick/Hawk Films u. a. 1975.
838 Interview mit Sébastien Mitton, Anhang F/II/3.



Abbildung 116: Der Wrenhaven River leuchtet golden. Die Zweiteilung im Bild ist auffällig und unterstreicht das Grundprinzip atmosphärischer Kontrastierung. Das leuchtende Goldgelb zur Linken trifft auf das Grün-Blau-Grau zur Rechten. (Quelle: Screenshot des Autors)

»The Light At The End«. Betrogen von den Separatisten, die ihn zwar einst befreiten, doch jetzt selbst über das Imperium herrschen wollen, müssen sich Spieler:innen als Corvo ein letztes Mal aufmachen, um Emily endlich auf den Thron bringen zu können. Diese letzte Mission, die auf der »Kingsparrow Isle« spielt, ist gerade deswegen auffällig, weil sie die einzige Mission ist, die sich grundlegend anders präsentiert, je nachdem, ob Spieler:innen diesen Punkt im Spiel in »High Chaos« oder »Low Chaos« erreicht haben.[839] In einem »High Chaos«-Spieldurchgang haben sich die Separatisten zerstritten und sind in Kämpfe untereinander verwickelt, wenn Corvo auf der Insel ankommt, während sie im »Low Chaos«-Durchgang miteinander an ihrer neuen Weltordnung feilen. Im »High Chaos«-Durchlauf sind daher einige Architekturen durch die Kämpfe zerstört, die Wachen auf der Insel sind in Alarmbereitschaft. Doch auch atmosphärisch ist der Unterschied signifikant (Abb. 117 + 118).

Bei »High Chaos« wütet ein Sturm über der Insel, Dunkelheit legt sich über das Land. Der atmosphärische Eindruck des Verfalls setzt sich fort. Doch bei »Low Chaos« sehen wir die Insel gehüllt in den hellen Schein des hellblauen, fast weiß leuchtenden Himmels. Hoffnung und Optimismus werden hier spürbar in diesen letzten Momenten, bevor Corvo Emily befreit und sie als gütige Herrscherin die Stadt und das Imperium in eine prosperierende Zukunft führt.

839 Siehe hierzu auch Zonaga 2017, S. 42.



Abbildung 117: Die letzte Mission des Spiels in »High Chaos« (Quelle: Screenshot des Autors)



Abbildung 118: Die letzte Mission des Spiels in »Low Chaos« (Quelle: Screenshot des Autors)

Dieser Vergleich ist interessant, denn er zeigt erstens ganz konkret, welchen starken Einfluss Wetter und Lichtstimmung auf die entstehenden Atmosphären haben können. Zweitens wird deutlich, welches Potenzial darin steckt, Spieler:innen über ihr Handeln sogar Einfluss auf die Atmosphären des Spiels zu geben – ein Potenzial, das im restlichen Spiel allerdings kaum genutzt wird.

Wie bereits mehrfach betont, wird Dishonored wegen seines hier vorgestellten Atmosphärenprofils und der Art und Weise, wie es seine Atmosphären ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt, von Spieler:innen bis heute gelobt. Ich möchte zum Abschluss dieser Analyse nun noch kurz einige dieser Personen zu Wort kommen lassen, um zu unterstreichen, welch immense Rolle das atmosphärische Erleben bei der Rezeption von Dishonored spielt.

»IronGoomba« bezeichnet beispielsweise die »overall atmosphere of the game« als »just remarkable« (U5c), andere Spieler:innen sprechen in ähnlich hohen Tönen von einer »unique atmosphere« (U86c), einer »[w]ell-crafted atmosphere« (U119c) oder einer »strong atmosphere« (U92c) und »TenkaTohkaGurenLagan« geht sogar so weit zu behaupten, dass »it's sense of aesthetics and atmosphere are second to none« (U62c). Andere Spieler:innen wie »Ferelux« werden konkreter und erläutern, dass für sie »the atmosphere of Dishonored was half the story« (U43c) oder dass, wie »Murphy's Lawyer« attestiert, »[t]he atmosphere of the game is really its heart and soul« (U120c). Letzterer empfiehlt das Spiel daher auch für »Game atmosphere connoisseurs« (U120c). Das Schlusswort fällt »jonny lomj« zu: »I feel more at home in the atmosphere of this game than in this world« (U133c).

6 Zusammenfassung und Fazit: Neo-Viktorianisch oder Neo-Edwardianisch?

Klar muss sein, dass es zu Dishonored – wie auch schon zu Anno 1800 und zu Assassin's Creed Syndicate – sicherlich noch mehr zu sagen gäbe, noch mehr Hintergründe über den Produktionsprozess aufzudecken, noch mehr Nuancen der Atmosphärenproduktion zu verdeutlichen wären. Sicherlich zu kurz gekommen sind beispielsweise die beiden Erweiterungen für Dishonored, die allerdings in weiten Teilen denselben hier vorgestellten Prinzipien folgen. Um nur ein Beispiel zu nennen: Anhand der Walöl-Fabrik in der Mission »A Captain of Industry« ließe sich gewiss noch intensiver darüber sprechen, wie sich Dishonored – ähnlich wie Assassin's Creed Syndicate – der Darstellung industrieller (Massen-)Produktion widmet und welche atmosphärischen Implikationen sich hieraus ableiten lassen.

Solche Ergänzungen zu den bereits sehr ausführlichen Schilderungen in dieser Analyse müssen anderen Arbeiten vorbehalten bleiben, wie auch Betrachtungen der Nachfolgespiele sicherlich interessant sein dürften. Die Ergebnisse der hier vorgelegten Analyse fasse ich im Folgenden im Sinne eines Atmosphärenprofils zusammen:

I. Dishonored wurde in Abgrenzung zu Assassin's Creed Syndicate und Anno 1800 als ein Gegenstand vorgestellt, der sich trotz seiner Verortung als Immersive Sim durch eine spezifische Linearität auszeichnet. Auch der subjektive Point of View bzw. die First-Person-Perspektive wurden hervorgehoben und so argumentiert, dass die ästhetisch Arbeitenden besonders große Kontrolle über das atmosphärische Erleben der Spieler:innen ausüben können.

II. Das Chaos-System von Dishonored wurde erläutert, wobei betont wurde, dass dieses nicht nur für das Gameplay von Relevanz ist, sondern sich auch atmosphärisch auswirkt, indem es ›Weeper‹ und Ratten als Erzeugende je nach Verhalten der Spieler:innen in der Spielwelt platziert.

III. Bezug genommen wurde außerdem auf das Environmental Storytelling, das Dishonored auszeichnet und das es den Entwickler:innen ermöglicht, mit Hilfe der Spielwelt erzählend aktiv zu werden. Allerdings wurde in diesem Kontext herausgearbeitet, dass Environmental Storytelling auch im Zuge eines Atmosphärendesigns bzw. einer Analyse des Atmosphärendesigns Beachtung finden muss.

IV. Der Entwicklungsprozess von Dishonored wurde als stark in der Pre-Produktion verhaftet vorgestellt, in dem Sinne, dass ein mit wenigen Personen besetztes Kreativteam bis zum Ende der Entwicklung die Konzeptionierung des Spiels parallel zur Entwicklung in anderen Gewerken vorantrieb. Hierbei wurde ein dezidierter künstlerischer Anspruch identifiziert, der selbstbewusst vor allem von Victor Antonov und Sébastien Mitton vorgetragen wird.

V. Stärker noch als im Kontext von Assassin's Creed Syndicate heben die Entwickler:innen in Schilderungen des Entwicklungsprozesses auf künstlerische Einflüsse ab, zählen zahlreiche Inspirationen vor allem aus den Bereichen Malerei und Industriedesign auf und versuchen damit, sich von populären Darstellungen und Spielereihen abzusetzen.

VI. Die Entstehung der fiktiven Stadt Dunwall wurde als ein Prozess der steten Schichtung von immer näher an die Gegenwart heranrückenden Einflüssen beschrieben, sodass aus einem ursprünglich im Jahre 1666 angesiedelten London mit der Zeit eine irgendwo im 19. und 20. Jahrhundert zu verortende Stadt als Konglomerat aus London und Edinburgh entstand. Dunwall weist so einen klaren Vergangenheitsbezug auf und ist keineswegs als vollständig fiktional zu bezeichnen.

VII. Mit Hilfe einer Anbindung des Atmosphärischen an bestehende Fiktionstheorien wurde argumentiert, warum die Welt von Dishonored dennoch als viktorianisch wahrgenommen wird. So wurde nahegelegt, dass die Sekundärwelt von Dishonored auf atmosphärischer Ebene einen Primärweltbezug aufbaut, der für Spieler:innen eine Verortung im viktorianischen London nahelegt.

VIII. Über die genannten Punkte hinaus konnten noch weitere konkrete Erzeugende der Vergangenheitsatmosphäre des Spiels herausgearbeitet werden:

i. Kontrast: Wie auch schon in den beiden vorigen Analysen erweist sich hier die Kontrastierung atmosphärischer Gehalte als prägend, wobei sich hier eine deutliche Schlagseite in Richtung der Atmo-

sphären von Verfall, Armut, Elend und Kälte nachweisen lässt. Abstecher in Räume aristokratischen Lebensstils stellen bewusst platzierte Kontrapunkte dar, die Atmosphären von Reichtum, Prunk und Wärme aufrufen.

ii. Architektur: Dishonored arbeitet bewusst damit, Spieler:innen sowohl durch hochgradig verfallende Gebäudekomplexe wie durch reich verzierte Prunkbauten der Aristokraten zu leiten. Als besonders auffällig erwies sich, wie die Häuserschluchten derart angelegt wurden, um den Blick der Spieler:innen gen Himmel zu lenken.

iii. Wetter und Lichtstimmung: Diese Ausrichtung des Blicks wird dann unter anderem dazu genutzt, den stets wolkenverhangenen, oft grünlich und bläulich eingefärbten Himmel als Erzeugendes einzusetzen. Doch auch hier wird mit Kontrasten gearbeitet: Im Sinne einer romantischen Landschaftsmalerei treffen Spieler:innen auf Situationen, in denen die Spielwelt in ein warmes Rot-Orange gehüllt ist.

iv. Visueller Stil: Überhaupt wurde an mehreren Stellen hervorgehoben, dass sich Dishonored durch einen spezifischen Grafikstil auszeichnet, der vielfach mit Ölgemälden in Verbindung gebracht wurde. Die handgemalten Texturen wurden hierfür als entscheidend vorgestellt. Abgeleitet wurde aus diesem Stil, dass dieser die Spieler:innen im Sinne eines Kunstsettings zu einer bewussten Haltung zu den Atmosphären animiert, was eine Erklärung dafür darstellt, warum Dishonored derart deutlich im Lichte der im Spiel angebotenen Atmosphären verhandelt wird.

Doch bedeutet dies nun, dass Dishonored – aufs Ganze gesehen – eine Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen aufruft? Ich stelle diese Frage hier noch einmal so explizit, weil ich auf eine Aussage von René Schallegger eingehen möchte, die ich ganz zu Beginn erwähnt hatte. Er stellt sich gegen die These, Dishonored sei ein neo-viktorianischen Artefakt und möchte es lieber als ein neo-edwardianisches Artefakt, konkret als einen »Neo-Edwardian dieselpunk text« verortet sehen.[840] Er begründet dies damit, dass die Spielwelt »more clearly echoes the technological, cultural, political, and economic world not of the late 19th, but rather the very early 20th century«,[841] wobei er sich vor allem darauf bezieht, dass der »naïve belief in technology and progress«,[842] der

840 Schallegger, 2014, S. 258.
841 Ebd.
842 Ebd., S. 259.

im 19. Jahrhundert vorherrschend gewesen sei, im Spiel dekonstruiert werde. In letzter Konsequenz sieht er Dishonored daher als »clearly referring to the British Empire of the early 20th century and the values it supposedly represented: progress, Enlightenment, Rationalism, order, Modernity«[843] und als einen »deeply immersive and highly engaging, socio-culturally complex critical commentary on how Rationalism and Enlightenment values have been Dishonored by the political and economic practices of Empire«.[844]

Interessanterweise möchte ich mich hier gar nicht gegen die These Schalleggers stellen. Er steht mit dieser Einschätzung zwar allein dar, weil sowohl andere Forscher:innen wie auch die Spieler:innenschaft deutlich dazu tendiert, Dishonored als viktorianisches bzw. neo-viktorianisches Artefakt wahrzunehmen, doch halte ich seine Argumentation für plausibel. Was sich hieran gut zeigen lässt, ist die Macht des Atmosphärischen. Meiner Einschätzung nach wird die Haltung zum Spiel durch die hervorgerufenen Atmosphären, die sich trotz des künstlerischen Ansatzes in eine Traditionslinie mit anderen populärkulturellen Darstellungen des ›Viktorianischen Zeitalters‹ einreihen lassen, derart präkonfiguriert, dass eine Verbindung des fiktiven Dunwalls mit dem realweltlichen Zeit-Ort eines Londons im 19. Jahrhundert geradezu natürlich ist. Ziehen wir Assassin's Creed Syndicate noch einmal konkret als Vergleichsobjekt heran, so wird deutlich, dass Dishonored zwar ein deutlich pessimistischeres Bild dieser Zeit zeichnet, sich aber auch in Assassin's Creed Syndicate diese Kontraste von Wohlstand auf der einen und Armut auf der anderen Seite finden lassen, wenn auch dieser Gegensatz dort nicht so auf die Spitze getrieben ist. Das heißt, auch wenn Mitton und sein Team sich so deutlich gegen das Feindbild einer Google-Suche positionierten, so stellt Dishonored keine revolutionär andere Herangehensweise an das Viktorianische Zeitalter dar, so ist Dishonored eben nicht in einem Vakuum entstanden, sondern fußt auf einer langen Tradition von Versuchen, diese Zeit atmosphärisch zu fassen. Es ist ja auch nicht so, als hätten die Entwickler:innen von Anno 1800 oder Assassin's Creed Syndicate keine ausführliche Recherche betrieben, sondern – siehe z. B. die Malerei von John Atkinson Grimshaw – vielfach gibt es dann eben doch Schnittmengen in den Inspirationsquellen. Und so bleibt es dabei, dass auch Dishonored sich aus einem Pool an atmosphärischen Gehalten bedient, die mit dem Viktorianischen verbunden werden, nur eben einen besonderen Schwerpunkt setzt. Vielleicht ist es dem Spiel auch gerade deswegen möglich, so ein pessimistisches Bild zu zeichnen, weil es sich so klar als Fiktion, als Sekundärwelt positioniert. Es geht hier zu keinem Zeitpunkt darum, einen ausgewogenen Eindruck einer real- bzw. primärweltlichen Epoche zu liefern, wodurch

843 Schallegger 2014, S. 262.
844 Ebd., S. 263.

sich Dishonored dann doch stark von Anno 1800 und Assassin's Creed Syndicate unterscheidet, die diesen Anspruch dann doch mal mehr oder weniger deutlich anmelden. In diesem Sinne ist Dishonored aber auch ehrlicher als die beiden anderen Spiele, denn diese präsentieren natürlich auch Sekundärwelten, setzen aber alles daran, sich als Primärwelt zu gerieren.

Und um dann wieder zu Schallegger zu kommen: Es mag gut sein, dass sich Dishonored als neo-edwardianische Kritik an Technologisierungs- und Fortschrittsideologie deuten lässt, doch im atmosphärischen Eindruck, der so unglaublich dominant ist im Spieler:innenerleben von Dishonored, gehen solche Nuancen unter. Atmosphären sind eben Phänomene der Ganzheitlichkeit, nicht der Details. Konfligierende Deutungen lassen sich mit diesem Wahrnehmungsphänomen, das ein unmittelbares Erlebnis von Welt ermöglicht, kaum aufgreifen. Und so dominiert in der Rezeption von Dishonored die Deutung, die seine Vergangenheitsatmosphäre nahelegt – und das ist eine, die das Spiel, trotz aller fiktionalen Elemente, klar in einem viktorianischen London verortet.

E

SCHLUSS

I Eine Theorie der Vergangenheitsatmosphären

1 Umbrella Term und Atmosphärenprofile

In dieser Arbeit wurde eine Heuristik entwickelt, die den Blick für Atmosphären in Digitalen Spiele derart schärft, dass eine Analyse ausgewählter Spiele möglich wird. Im Zuge einer solchen Analyse wurde »theoretisch angeleitete Empirie«[1] generiert, die nun abschließend zu einer Theorie, bzw. einer »Theorie-Skizze«[2] der Vergangenheitsatmosphären zu verdichten ist. Von einer Theorie-Skizze zu sprechen, unterstreicht die Vorläufigkeit der Ergebnisse, die mit Hilfe des Grounded Theory-Ansatzes produziert wurden. Mir ist bewusst, dass sich die hier ausgebreitete Theorie-Skizze der Vergangenheitsatmosphären unter Einbezug weiterer Spiele bzw. Spielgenres ausbauen und verfeinern ließe (siehe Kapitel E/II), doch sehe ich im Kontext dieser Arbeit einen Moment »theoretische[r] Sättigung (*Theoretical Saturation*)«[3] erreicht. Dahingehend gilt es nun, den letzten Schritt des iterativen Arbeitsprozesses zu machen, der mit dem Grounded-Theory-Ansatz assoziiert ist, d.h. die heuristischen, methodischen und analytischen Vorarbeiten zusammenzubinden.

Während Atmosphäre bereits als ganzheitliche, leiblich gespürte Wirklichkeit bestimmt wurde (siehe Kapitel B/I/4.1), bin ich eine Definition der von mir vorgeschlagenen Vergangenheitsatmosphären bisher schuldig geblieben. Dies möchte ich hiermit ändern: *Vergangenheitsatmosphäre ist die ganzheitliche, leiblich gespürte, vergangen scheinende, allerdings nicht vergangene Wirklichkeit einer Relation zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und dessen Umgebung*. Meine grundlegende Atmosphärendefinition ist hier also um den Aspekt vergangen scheinender, allerdings nicht vergangener Wirklichkeit ergänzt. Hierzu sind einige Erläuterungen zu machen.

Vergangenheitsatmosphäre ist eine spezifische Ausprägung von Atmosphäre. Nach Gernot Böhme könnte man auch von einem spezifischen »*Charakter*

1 Mey/Mruck 2011, S. 27.
2 Ebd., S. 29.
3 Ebd., S. 15.

der Atmosphäre«[4] sprechen. Am ehesten scheint das, was ich als Vergangenheitsatmosphären beschreibe, mit dem verwandt, was Böhme als »*gesellschaftliche* Charaktere« von Atmosphären bestimmt (siehe hierzu auch Kapitel B/I/4.3).[5] Er nutzt diesen Begriff, um deutlich zu machen, dass es Atmosphären bestimmter Zeiten bzw. Zeit-Räume gibt, die durch »konventionelle Erzeugende« hergestellt werden können.[6] Bei Böhme ist allerdings der Vergangenheitsbezug nicht ausreichend betont, der für mich entscheidend ist, wie auch der Komplexität der Vergangenheitsatmosphären mit einer Bestimmung als gesellschaftlicher Charakter nicht angemessen Rechnung getragen wird. So ist gerade entscheidend, dass mit dem Konzept der Vergangenheitsatmosphären ein Changieren zwischen Distanz und Distanzaufhebung impliziert ist, d. h. die Dynamik und Produktivität des Konzepts liegt gerade darin, dass mit dessen Hilfe dieses Spannungsverhältnis und das Streben nach (vermeintlicher) Unmittelbarkeit beschrieben werden kann. Böhmes Atmosphären gesellschaftlichen Charakters scheinen eher abstrakt-distanzierend mit der Vergangenheit zu operieren, sodass mit ihnen dieses Spannungsverhältnis nicht adäquat zu beschreiben ist.

In den Analysen wurde gezeigt, dass Spieler:innen wie Entwickler:innen ein spezifisches Vergangenheitserleben durch und in den betrachteten Spielen auf Ebene eines vermeintlich unmittelbaren Vergangenheitskontaktes verhandeln, der sich als Atmosphärendiskurs fassen lässt. Auf Produktions- wie Rezeptionsseite wurden hier gleichsam Inspirationen und Erwartungen formuliert, wurde die »fantasy of the historical time machine« (E159b) beschworen, »das besondere Anno Gefühl« (E15a) als Sehnsuchtsort des unmittelbaren Erlebens formuliert oder ganz explizit von einer »grim and gloomy Victorian London inspired atmosphere« (U40c) in einem eigentlich fiktiven Setting gesprochen. Es soll hier nicht darum gehen, die Ergebnisse der Analyse *en detail* zu reproduzieren, sondern darum, festzuhalten, dass es unübersehbar einen erlebnisorientierten Zugang zu den in Digitalen Spielen vermeintlich dargestellten Vergangenheiten gibt. Dieses atmosphärische Vergangenheitserleben, das so entscheidend ist für den Erfolg historisierender Digitaler Spiele, spielt sich auf einer präreflexiven Gefühlsebene ab, die bisher von den geschichtswissenschaftlichen Game Studies noch nahezu unbeachtet geblieben ist. Um es adäquat beschreiben zu können, braucht es die Vergangenheitsatmosphären.

Vergangenheitsatmosphäre ist hierbei – auch das ist schon in den Analysen angeklungen – als *umbrella term* zu verstehen in dem Sinne, dass sie jeweils einen Oberbegriff für zahlreiche atmosphärischen Gehalte bildet, die mit einem spezifischen Zeit-Raum (pop-)kulturell assoziiert sind. In den Analysen hat sich

4 Böhme 2001, S. 51, Hv. i. O.

5 Ebd., S. 89.

6 Ebd.

beispielsweise herauskristallisiert, dass es plausibel ist, von einer Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen zu sprechen, die auf Entwickler:innenseite spezifisch konstruiert wird, um den recht klar bestimmten, aber dennoch vielfältigen Erwartungen der Spieler:innen an das atmosphärische Vergangenheitserleben gerecht zu werden. Allerdings ist dies nicht so zu verstehen, dass eine Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen einfach beschrieben werden könnte im Sinne eines ›fühlt sich so an‹ oder ›setzt sich aus diesen Erzeugenden zusammen‹. Eine Vergangenheitsatmosphäre beschreibt vielmehr ein mehr oder weniger komplexes Verhältnis zwischen spezifisch gestalteten Sub-Atmosphären ersten, zweiten und dritten Grades. Vergangenheitsatmosphäre lässt sich also nicht bestimmen wie beispielsweise die Atmosphäre eines bestimmten Raumes, sondern sie ist eine »Vereinfachungsstrategie der Kommunikation bei unübersichtlich vielen Einflussfaktoren«,[7] vergleichbar mit der »Atmosphäre einer ganzen Stadt«.[8] Was sich allerdings durchaus bestimmen lässt, ist etwas, das bereits als *Atmosphärenprofil* vorgestellt wurde. Das heißt, es lässt sich aufzeigen, welche Sub-Atmosphären mit einer übergeordneten Vergangenheitsatmosphäre assoziiert sind, wie diese Sub-Atmosphären hergestellt werden, wie sie im Verhältnis zueinander stehen – hierzu ist die Unterteilung in Grade sinnvoll, um Abstufungen sprachlich fassen zu können – und wie sie konkret in spezifischen Kontexten umgesetzt sind (Abb. 119).

Klar muss sein, dass weder dieses Übersichtsdiagramm noch die Analysen generell Vollständigkeit beanspruchen können, d. h. auf Basis der drei betrachteten Spiele ist eine Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen keinesfalls abschließend zu bestimmen. Dennoch zeigt sich deutlich, dass mit Hilfe der vorgelegten Heuristik sowie der daraus abgeleiteten Methodik ein Zugang zu Atmosphärenproduktion wie -rezeption im Digitalen Spiel eröffnet sowie erstmals eine fundierte Systematisierung möglich gemacht wurde. Die Analysen haben offengelegt, dass eine Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen sich über Spielgrenzen hinweg durch spezifische Sub-Atmosphären auszeichnet, wobei vor allem das Moment der Kontrastierung zwischen Wohlstand und Armut bzw. technologischem Fortschritt und Verfall kennzeichnend ist. Während bei Anno 1800 vor allem die positiven Atmosphärencharaktere dominieren, und während dort die Verbindung zum Viktorianischen nur diffus bleibt, zeigt sich mit zunehmender Fiktionalisierung des Szenarios, deutlich geworden in der Analyse von Dishonored, eine Dominanz negativ konnotierter Atmosphärencharaktere. Syndicate positioniert sich zwischen diesen beiden Polen und bietet das komplexeste Atmosphärenprofil an.

7 Bautz 2007, S. 116.
8 Ebd.

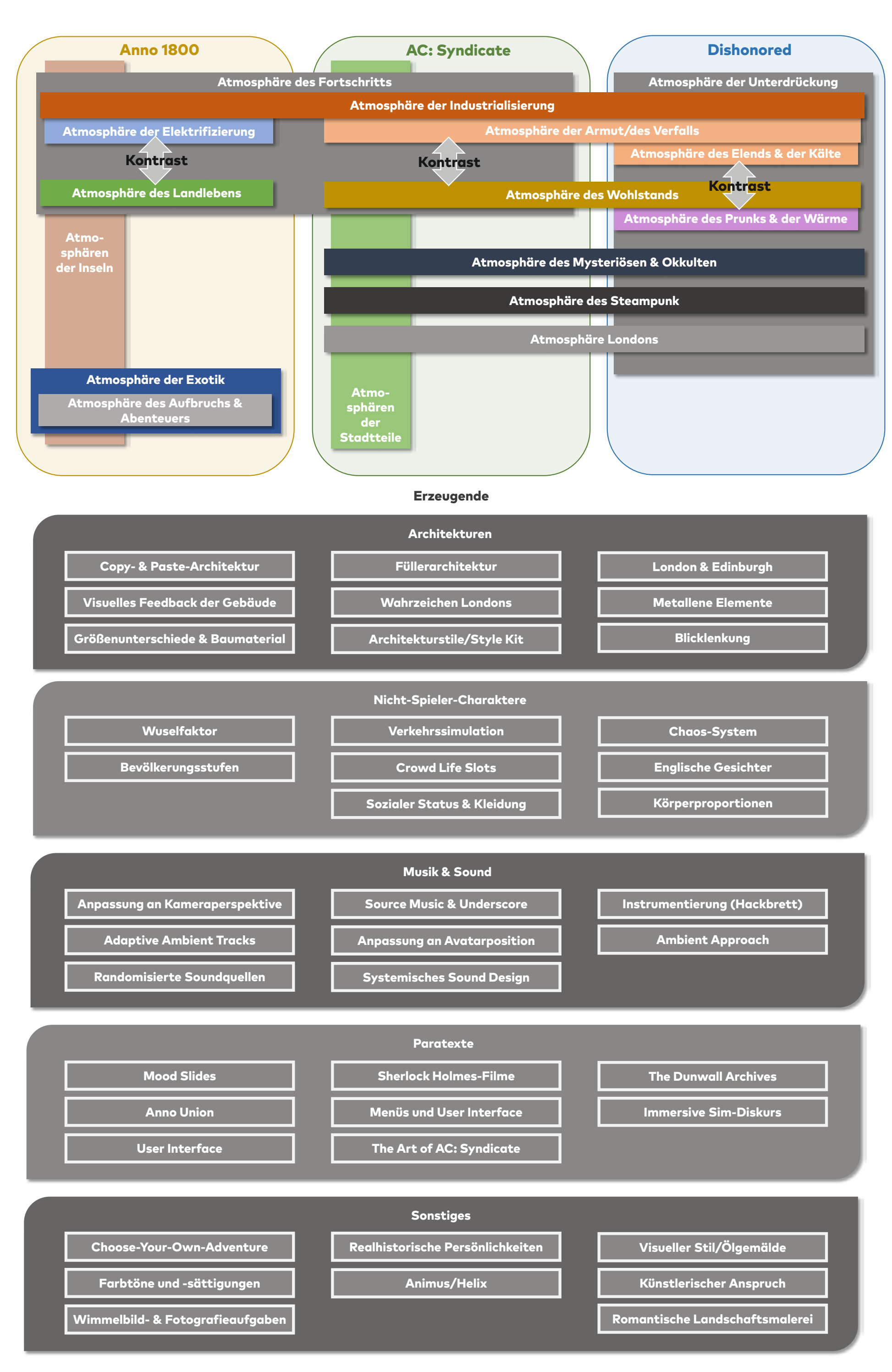


Abbildung 119: Atmosphärenprofil einer Vergangenheitsatmosphäre des Viktorianischen (Quelle: Autor)

Allein die Bearbeitung der drei Untersuchungsgegenstände hat hierbei einen reichhaltigen Pool an Erzeugenden offenbart, auf den Entwickler:innen zurückgreifen, um diese Vergangenheitsatmosphäre zu realisieren. Vor allem zeigten sich unterschiedliche Gewichtungen und Schwerpunktsetzungen je nachdem, ob das Spiel durch einen objektiven, einen semi-subjektiven oder einen subjektiven Point of View gekennzeichnet ist. Allerdings erwiesen sich die Unterschiede als weniger einschneidend als zuvor vermutet. Anhand des Sound Designs lässt sich das beispielhaft verdeutlichen: Obwohl ANNO 1800 aus einer eigentlich eher abstrahierenden Draufsicht gespielt wird, wird auch hier der Simulation eines räumlichen Höreindrucks zur Atmosphärenproduktion große Bedeutung beigemessen, z. B. indem sich Sounds an die Kameraposition und an den Zoomfaktor anpassen. Auch randomisierte Sounds tragen zum atmosphärischen Totaleindruck bei. ASSASSIN'S CREED SYNDICATE verfolgt einen ähnlichen Zugang zum Sound Design, arbeitet hier allerdings nuancierter, weil die Soundumgebungen an die Avatarposition angepasst werden. Auch sind durch die Simulation einer detaillierten Stadtumgebung deutlich mehr Soundelemente zu identifizieren. Der Stellenwert des Sound Designs als Teil der ästhetischen Arbeit scheint allerdings bei beiden Spielen, trotz derart unterschiedlicher Perspektive, ähnlich hoch.

Eine ähnliche Beobachtung lässt sich in Bezug auf die Bedeutung spielweltlicher Architekturen für die ästhetische Arbeit der Entwickler:innen machen. In allen drei Spielen ist entscheidend, dass Architekturen bestimmte visuelle Stile aufrufen und so atmosphärisch wirkmächtig werden. Auffällig ist, dass sowohl ANNO 1800 wie auch SYNDICATE auf Formen von Copy-&-Paste-Architektur bzw. Füllerarchitektur zurückgreifen, weil hier nicht die einzelnen Gebäude, sondern der (atmosphärische) Gesamteindruck entscheidend sind. DISHONORED geht hingegen einen anderen Weg. Hier sind die einzelnen, handgemachten Gebäude von großer Signifikanz, nicht zuletzt, um den Blick der Spieler:innen zu steuern und so großen Einfluss darauf zu nehmen, wie räumliche Situationen von den Spieler:innen wahrgenommen werden. So zeigt sich dann schlussendlich doch, dass – wenn auch weniger deutlich als vermutet – Unterschiede im Atmosphärendesign je nach gewählter Perspektive des Spiels zu bestimmen sind. Mit zunehmender Subjektivierung der Perspektive gewinnen kleinräumliche Situationen für das atmosphärische Erleben an Relevanz, die von den Entwickler:innen zur Rhythmisierung und Steuerung dieses Erlebens eingesetzt werden können.

Insgesamt lassen sich zwei grundlegende Analyseergebnisse formulieren. *Erstens* lässt sich sagen, dass trotz unterschiedlicher Perspektiven und Genres grundlegende Überschneidungen der atmosphärischen Gehalte festgestellt wurden, weswegen vermutet werden kann, dass es (populär-)kulturell verankerte Erwartungen an ein Vergangenheitserleben in einem viktorianisch anmutenden

Setting gibt, wofür nicht zuletzt auch die in den Analysen gezogenen Verbindungslinien zu anderen Spielen, aber auch Filmen und Serien sprechen. Hierbei geht es allerdings nicht – um das noch einmal ganz explizit zu machen – um Erwartungen, die von den Spieler:innen konkret in Worte gekleidet werden, sondern um das diffuse, gefühlsbasierte Erleben, das sich als Atmosphärendiskurs sichtbar machen lässt, indem ein weites Netz ausgeworfen wird, das besonders auch paratextuelle Quellen berücksichtigt. Sowohl von Entwickler:innen wie von Spieler:innen werden diese Erwartungen sowie das atmosphärische Erleben selbst in der Regel nur behelfsmäßig sprachlich erfasst. Die hier angebotene Systematisierung als Ergebnis der Analyse ist also dezidiert im Sinne einer phänomenologischen Vereinzelung zu verstehen, als Abstraktion. Im konkreten Erleben der je einzelnen Spieler:innen wie auch in der ästhetischen Arbeit der Entwickler:innen zeigen sich die hier ausgebreiteten atmosphärischen Gehalte und die dazugehörigen Erzeugenden nie in einer derartigen Trennschärfe. Es bleibt dabei, dass das atmosphärische Erleben mit und in Digitalen Spielen nur nachträglich zugänglich ist und der spezifische Einzelfall des atmosphärischen Total- und Ersteindrucks den Forscher:innen verschlossen bleibt. Dennoch lässt sich anhand entstehender Authentizitätsgefühle – im Falle von Anno 1800 beispielsweise ganz konkret als »Anno-Gefühl« benannt – argumentieren, dass die Vergangenheitsatmosphäre in ihrer komplexen Konstruiertheit für das je wahrnehmende Individuum gelungen sein muss. Eine gelingende Vergangenheitsatmosphäre, die Authentizitätsgefühle im Individuum herzustellen imstande ist, ist dann in letzter Konsequenz auch als (finanzieller) Erfolgsfaktor der entsprechenden Spiele einzustufen. Besonders die Analyse zu Assassin's Creed Syndicate machte dies unübersehbar: Erschienen in einer schwierigen Phase der Serie, in der sich das bekannte Spielprinzip überholt hatte, wurde das Spiel nichtsdestotrotz in der Breite für das Vergangenheitserleben, das es im viktorianischen London anbietet, gelobt. Und bis heute wird das Spiel oft und gerne auf Basis dieses Vergangenheitserlebens verhandelt.

Zweitens ist festzuhalten, dass Böhme mit seiner Vermutung recht behalten hat, dass »ein außerordentlich reicher Schatz an Wissen um Atmosphären im Praxiswissen der ästhetischen Arbeiter«[9] zu bergen sein könnte. Es kristallisierte sich eine auffällige Intentionalität und Komplexität der ästhetischen Arbeit an den untersuchten Spielen heraus, die arbeitsbereichsübergreifend als Techniken der Atmosphärenproduktion herausgearbeitet wurden. Es besteht dahingehend kein Zweifel daran, dass die Entwickler:innen – damit unbedingt Gewerke wie Game Design, Art Direction, Level Design, Audio Design usw. einschließend – bewusst mit dem atmosphärischen Potenzial des Mediums arbeiten und die Gestaltungsmöglichkeiten auf unterschiedlichen Ebenen der Entwicklung

9 Böhme 2013a, S. 35.

ausreizen. Auch wenn sich hier gewiss wieder sprachliche Unschärfen in der Beschreibung des atmosphärischen Erlebens als Herausforderung erwiesen, so wurde doch deutlich, dass Atmosphärendesign nicht nur eine Nebenrolle spielt neben Aspekten wie Narration und Spielmechanik. Im Gegenteil: Vielfach ließen die Entwickler:innen durchblicken, dass die Gestaltung eines überzeugenden atmosphärischen Gesamteindrucks das höchste Ziel ihrer Arbeit darstellt. Heuristik, Methodik und schließlich Ergebnisse der hier vorgelegten Untersuchung machen diese Form des »Wirklichkeitsdesign[s]«[10] nun erstmals zugänglich, d. h. vor allem systematisch sprachlich fassbar.

2 Geschichte, Vergangenheit und ihre Wirklichkeiten

An dieser Stelle ist wieder zur Definition der Vergangenheitsatmosphäre zurückzukehren, die als ganzheitliche, leiblich gespürte, vergangen scheinende, allerdings nicht vergangene Wirklichkeit einer Relation zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und dessen Umgebung bestimmt wurde.

Wie im Rahmen der heuristischen Vorüberlegungen ausgebreitet, sehe ich die in dieser Arbeit fokussierten Atmosphären des Digitalen Spiels keineswegs in einem Vakuum, sondern als Teil einer weiter zu fassenden geschichtskulturellen Dynamik. Zentral ist, dass sich in der Spätmoderne deutliche Bemühungen zur Befriedigung von Authentizitätsbedürfnissen feststellen lassen, die als erlebnisorientierte Geschichtskultur auch in anderen Bereichen – vor allem der Public History – bearbeitet werden. Impliziert wird von den Erlebnisangeboten, zu denen ich auch das Digitale Spiel zähle, dass ein unmittelbarer, gefühlsbasierter Zugang zur Vergangenheit möglich wäre. In letzter Konsequenz sehe ich die Herstellung von eindringlichen, für möglichst viele Personen gelingenden Vergangenheitsatmosphären als ein Bestreben einer »global betriebene[n] Authentizitätsindustrie«,[11] die mit Hilfe dieser Atmosphären Authentizitätsgefühle bei den Konsument:innen erzeugen möchte. Dahingehend sind weitere Erläuterungen zum hier vorgeschlagenen Konzept der Vergangenheitsatmosphären aus geschichtstheoretischer Perspektive zu machen.

Wie beim Atmosphärenbegriff generell steht auch bei den Vergangenheitsatmosphären der Wirklichkeitsbegriff im Zentrum, wenn es darum geht, den ontologischen Status dieser Phänomene zu bestimmen. Verkompliziert wird dies bei den Vergangenheitsatmosphären allerdings dadurch, dass ein phänomenologischer und ein geschichtswissenschaftlicher bzw. geschichtstheoretischer Wirklichkeitsbegriff aneinander geraten.

10 Welsch 2019, S. 134.
11 Knaller/Müller 2006, S. 8.

Ein phänomenologischer Wirklichkeitsbegriff wurde von mir bereits in Abgrenzung zur Realität als eine Form des unmittelbaren, leiblichen Weltkontaktes bestimmt. Wirklichkeit ist demnach als subjektive Wahrheit konstituiert, die eine Realitätsentsprechung haben kann, allerdings nicht muss, sodass von einer Verselbstständigung der Wirklichkeit gegenüber der Realität zu sprechen ist.

In geschichtstheoretischen Kontexten wird Wirklichkeit vielfach »zum Begriff für das Faktische, von dem die Quellen berichten«,[12] d. h. die Wirklichkeit der Vergangenheit. Solch eine Deutung steht allerdings zurecht in der Kritik, denn, wie beispielsweise Achim Landwehr fragt: »Mit welcher Wirklichkeit haben wir es also im historischen Zusammenhang zu tun, wenn die Wirklichkeit, die hier (vorgeblich) zur Debatte steht, überhaupt nicht (mehr) existiert?«[13] Es kann keine Wirklichkeit der Vergangenheit geben, da die Vergangenheit vergangen sein muss, um Vergangenheit zu sein, womit sie per Definition nicht mehr zugänglich für die menschliche Wahrnehmung ist, damit niemals als Wirklichkeit erfahrbar werden kann.[14] Deswegen, wie Hans-Jürgen Goertz formuliert, »kann [Historische Wirklichkeit] keinen Zustand unabhängig von seinem Erkanntwerden in der Gegenwart meinen«.[15]

Um zu verstehen, was das spezifisch Neue am Konzept der Vergangenheitsatmosphären ist und warum diese sich als Herausforderung für die Geschichtswissenschaft erweisen, ist es deshalb notwendig, sich klar gegen einen »semantic collapse«[16] von Geschichte und Vergangenheit zu stellen. Geschichte und Vergangenheit sind vielmehr klar zu trennen. Vergangenheit »kann grundsätzlich nur noch partiell und standortgebunden vergegenwärtigt werden«[17] und diese Form der partiellen und standortgebundenen Vergegenwärtigung lässt sich dann als Geschichte beschreiben. Geschichte »never is ›the past‹, but an ever-present relation to a spectrum of pasts (in the plural)«,[18] d. h. Geschichte ist zwangsläufig kontingent in dem Sinne, dass sie niemals mit Gewissheit eine Ineinssetzung mit Vergangenheit behaupten, sondern bestenfalls verschiedene mögliche Vergangenheiten aufzeigen kann[19] – sie ist »in ihren Ergebnissen fragmentarisch«.[20] Eins lässt sich nämlich, wie es beispielsweise Landwehr tut, »mit

---

12 Goertz 2007, S. 328.

13 Landwehr 2016, S. 98.

14 Vgl. Gundermann/Brauer/Morat 2021, S. 222.

15 Goertz 2007, S. 330.

16 Fogu 2009, S. 109; siehe hierzu auch Willner: »In der einschlägigen Literatur zu Living History werden Vergangenheit und Geschichte oft synonym verwendet und Living History-Phänomene nicht selten als Zeitreisen umschrieben« (2017, S. 37).

17 Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 115.

18 Körber 2019, S. 112.

19 Siehe auch Chapman 2013, S. 324: »historical narratives, which we acknowledge as pertaining to, but never recovering, an actual past.«

20 Völkel 2007, S. 300.

Sicherheit sagen«: »dass es sich exakt nicht so abgespielt hat, wie wir es heute zur Darstellung bringen«.[21] Das ist dann auch tatsächlich die einzige Gewissheit, die wir haben: Die Vergangenheit ist und bleibt uns in ihrer Totalität unzugänglich. Geschichte thematisiert damit keine »Vergangenheit als Vergangenheit«, sondern eine »vergegenwärtigte Vergangenheit«.[22]

Warum mache ich diese Unterscheidung hier so stark? Es ist kein Zufall, dass ich für das in dieser Arbeit betrachtete Phänomen den Begriff ›Vergangenheitsatmosphäre‹ und nicht etwa ›Geschichtsatmosphäre‹ vorgeschlagen habe. Geschichte ist ein Medium zur Vermittlung quellenbasierter, partieller und standortgebundener Aussagen über die Vergangenheit aus gegenwärtiger Perspektive heraus. Ihr vermittelnder Charakter ist entscheidend; gute Geschichtsschreibung zeichnet sich dadurch aus, dass sie diesen vermittelnden Charakter herausstellt. Gerade auch deswegen ist es grundlegender Teil eines Historischen Denkens, sich Dekonstruktionskompetenzen anzueignen, also die Fähigkeit einer »kritischen, methodengeleiteten Auseinandersetzung mit existierenden Narrationen bzw. Darstellungen«.[23] Die »presentist epistemologies«,[24] die ich nun allerdings im Digitalen Spiel und konkret in den drei von mir untersuchten Spielen identifiziert habe und die sich als Vergangenheitsatmosphären beschreiben lassen, sind gerade dadurch gekennzeichnet, dass sie den Vermittlungscharakter ihrer Geschichtsdarstellungen zu verschleiern versuchen. Gewiss: Auch Entwickler:innen bieten nur (mehr oder weniger) quellenbasierte, partielle und standortgebundene Aussagen über die Vergangenheit aus gegenwärtiger Perspektive an, denn auch sie können naturgemäß nicht in die Vergangenheit reisen. Adam Chapman bezeichnet Spieleentwickler:innen deswegen sogar als »*developer-historian*«.[25] Dies scheint mir allerdings problematischerweise zu implizieren, dass die Entwickler:innen als Historiker:innen in ihren Spielen sichtbar würden. Im Gegenteil werden sie als Autor:innen der spielbaren Geschichten in der Regel unsichtbar. Es scheint so, als würden sie ein Portal zur Vergangenheit öffnen, durch das die Spieler:innen nur noch hindurchtreten müssen. Vom Fragmentarischen der Geschichte keine Spur.

Eine zunehmende »presentification of past worlds«[26] wird sichtbar, die unmittelbar mit dem Siegeszug des Authentizitätsbegriffs in Verbindung steht. Eine erlebnisorientierte Geschichtskultur zeigt sich, deren Akteur:innen behaupten, unmittelbaren Zugang zur Vergangenheit eröffnen zu können. Es gilt in diesem Sinne, das vermittelnde Medium auszuschalten bzw. unsichtbar werden zu lassen;

21 Landwehr 2016, S. 27.
22 Ebd., S. 34.
23 Gundermann/Schwabe/Sénécheau 2021, S. 194.
24 Van den Heede 2020, S. 88.
25 Chapman 2016, 15.
26 Gumbrecht 2004, S. 94.

eine »paradoxale Struktur«,[27] die auch medial vermittelte Authentizität auszeichnet. Denn: »›Unmittelbarkeit‹ ließe sich auch übersetzen als Medienlosigkeit«.[28]

Im Digitalen Spiel trifft eine erlebnisorientierte Geschichtskultur, deren Akteur:innen und Konsument:innen sich nach dem unvermittelten Kontakt zur Vergangenheit sehnen, auf ein Medium, dessen Akteur:innen mit Nachdruck daran arbeiten, die »Gemachtheit virtueller Welten«[29] zu verschleiern. *A match made in heaven.* Ohne Frage sind Digitale Spiele bzw. deren Macher:innen keineswegs die ersten, die einen vermeintlich unvermittelten Kontakt zur Vergangenheit anbieten.[30] Es ist nicht das Ziel dieser Arbeit, ein derart ahistorisches Argument anzubringen. Zu unterstreichen ist jedoch, dass das Bedürfnis nach unmittelbarem Vergangenheitskontakt und die großen Freiheiten, die das digitale Wirklichkeitsdesign den Entwickler:innen bietet, eine kongeniale Einheit eingehen. Die Vergangenheitsatmosphären sind der Schlüssel, um diese Einheit beschreiben zu können.

Phänomenologisch betrachtet sind Atmosphären Wirklichkeiten, »unmittelbar erlebte Gegenwart«[31] und »situative Wahrheit«.[32] Sie sind, was sie scheinen. Ich hatte deswegen zwischen zwei grundsätzlich unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen von Atmosphären unterschieden, einmal einem präreflexiven, unbewussten, und einmal einem reflexiven, bewussten Zugang, wobei Letzterer immer nur nachträglich möglich ist. Auch ist eine bewusste Auseinandersetzung mit Atmosphären nicht garantiert, sie können auch dauerhaft und unbewusst ihre Wirkung entfalten, ohne dass sie je in den Fokus der Aufmerksamkeit geraten würden. Diese Art der Wirklichkeitskonstruktion durch leibliche Wahrnehmung ist einer Bedeutungsproduktion »durch Schlüsse auf Realität«[33] vorgeschaltet und diese Wirklichkeiten können so eine »nicht mehr zu hinterfragende Objektivität gewinnen«.[34] Anders formuliert: Auf Wahrnehmungsebene sind Atmosphären dazu in der Lage, ihre Wirklichkeiten zu objektivieren, indem sie gerade nicht einer kritischen Reflexion zugänglich sind.

Nimmt man diese phänomenologischen Überlegungen zu Atmosphären und ihren Wirklichkeiten ernst, so ergibt sich aus der Existenz von Vergangenheits-

27 Gundermann/Keilbach 2021, S. 22.
28 Landwehr 2016, S. 81.
29 Nohr 2013, S. 10.
30 Valentin Groebner schildert die lange Tradition solcher Erlebnispraktiken in seiner Monografie »Retroland«. Beispielsweise bezieht er sich auf das »Wocher-Panorama«, das bereits 1814 zugänglich war (2018, S. 62). Allerdings geht er auch noch viele Jahre weiter zurück, wenn er unter anderem die Kapellen von Varallo einbezieht (S. 42 f.).
31 Kerz 2017, S. 74.
32 Ebd., S. 60.
33 Böhme 2001, S. 118.
34 Landwehr 2016, S. 108.

atmosphären eine distinkte Herausforderung für die Geschichtswissenschaft. Wie betont: Vergangenheitsatmosphären sind imstande, Wirklichkeiten herzustellen, die vergangen *scheinen*. Nur: Ob sie vergangen *scheinen* oder *sind*, ist für ihre Wirkung aus phänomenologischer Perspektive nicht relevant. Deswegen spreche ich von Vergangenheitsatmosphären und nicht von Geschichtsatmosphären: Der Vergangenheitsatmosphärenbegriff betont eine phänomenologische Perspektive auf die Atmosphären, und zwar ganz besonders darauf, dass sie wie Vergangenheit scheinen, dass mit ihnen ein Unmittelbarkeitsversprechen verbunden ist. Sie sind also weder Atmosphären der Vergangenheit, also Wirklichkeiten der uns unzugänglichen Vergangenheit, noch sind sie »historische Atmosphären«[35], weil auch dieser Begriff impliziert, dass wir es hier mit Atmosphären zu tun hätten, die sich uns als historische Quellen und damit Zeugnisse der Vergangenheit offenbaren würden. Das kann allerdings nicht sein: Wir können keine Atmosphäre vorfinden, die eigentlich der Vergangenheit zugehörig ist, weil Atmosphären nur im Hier und Jetzt existieren. Deswegen ist schließlich auch der Begriff ›Geschichtsatmosphäre‹ unpassend, denn dieser legt die Existenz von Atmosphären nahe, die ihren vermittelnden Charakter betonen, und ob es etwas Derartiges überhaupt geben kann, ist zu bezweifeln.

Das ist entscheidend: Wenn wir als Historiker:innen wissen, dass es keine vergangene Wirklichkeit geben kann, eindringliche Vergangenheitsatmosphären aber genau den Eindruck erwecken, vergangene Wirklichkeit herzustellen, dann muss das als problematisch bewertet werden, denn hier wird an der Maxime der Unzugänglichkeit der Vergangenheit gerüttelt. Das Fragmentarische, Partielle und Standortgebundene, das Geschichte charakterisiert, existiert in Vergangenheitsatmosphären nicht. Sie sind ganzheitlich. Sie produzieren subjektive Wirklichkeiten und damit Wahrheiten. Anders formuliert: *Vergangenheitsatmosphären haben keine Leerstellen*. Sie implizieren eine »vermeintliche Eindeutigkeit vergangener Zustände«,[36] d.h. den Eindruck ist, dass es sich so angefühlt haben muss, sich in der Vergangenheit an einem bestimmten Zeit-Ort bewegt zu haben. Schon 1993 wies Peter Wolf auf diese Besonderheit historisierender Digitaler Spiele hin, gewiss ohne mit Hilfe der Vergangenheitsatmosphären diesen ganzheitlichen Wahrnehmungseindruck adäquat beschreiben zu können:

> »Wo der historiographische Text abwägen kann, wo auch die Aussage erlaubt ist, daß unsere Kenntnis der Vergangenheit begrenzt bleibt, verlangt die Darstellung am Bildschirm Lückenlosigkeit.«[37]

35 Nolden 2019, S. 73.
36 Landwehr 2016, S. 18.
37 Wolf 1993, S. 666.

Und auch Benjamin Beil hat auf diesen Umstand vor Kurzem in Bezug auf Assassin's Creed hingewiesen. Er hält fest, dass »[t]he virtual setting of Assassin's Creed Origins is technically too perfect and offers no room for historiographical blind spots« und dass es damit »quickly makes players forget that it is only an approximation and ultimately a fiction.«[38] Es scheint allerdings produktiver, hier nicht mit dem Fiktions-, sondern mit dem Geschichtsbegriff zu arbeiten. Assassin's Creed Origins, wie auch die Spiele, die ich zuvor analysiert habe, sind jeweils *eine* Geschichte, oft kontrafaktisch in Teilen, oft mit fiktiven Elementen angereichert, doch sie sind nichtsdestotrotz eine Geschichte, also eine Erzählung über Vergangenheit und damit fragmentarisch, partiell und gegenwartsgebunden. Dennoch geht es diesen Spielen bzw. ihren Entwickler:innen darum, diese Tatsache im unmittelbaren Erleben zu verschleiern. Auch Gilbert warnte schon im Kontext von Assassin's Creed Syndicate vor einem »presentism«,[39] also vor dem Fehlschluss, dass »students may erroneously conclude that the emotions they feel are identical to those of people in the past«[40] und dass »students often believed they had gained a direct window on historical experience and that gameplay meant seeing and even feeling the same thing as historical people«.[41] Auf diese präsentistischen Implikationen eines vermeintlich unmittelbaren Vergangenheitskontaktes auf Basis eindringlicher Vergangenheitsatmosphären ist hinzuweisen. Spieler:innen fühlen gewiss nicht, was die Menschen der Vergangenheit gefühlt haben, sondern sie erleben – wenn die Vergangenheitsatmosphäre gelingt – ein Gefühl von Authentizität, das verwechselt wird mit vergangenen Gefühlen.[42] Es gibt in diesem Sinne auch keine authentischen Vergangenheitsatmosphären, also Atmosphären, die sich als authentisches Zeugnis einer vergangenen Wirklichkeit bezeichnen ließen, sondern nur Vergangenheitsatmosphären, die sich authentisch für ein wahrnehmendes Subjekt anfühlen. Als ich Atmosphärenproduktion als Emotionalisierungspraktik vorstellte, wies ich unter Rückgriff auf Gundermann und Brauer darauf hin, dass »[s]pezifisch für Emotionalisierung ist, dass die Emotionen auf der Objektebene mit denen auf der Subjektebene vermischt werden und keine klare Trennung mehr möglich ist.«[43] Dieser Eindruck also, Vergangenheit *fühlen* zu

38 Beil 2021, S. 69.

39 Gilbert 2019, S. 113.

40 Ebd.

41 Gilbert 2019, S. 130.

42 Hierzu hält auch Willner fest, dass »Emotionen als wichtiges Mittel bei der Herstellung von Authentizität begriffen werden [können], die bestimmten Erfahrungen Echtheit und Glaubwürdigkeit zertifizieren« und dass sie »eine mangelhafte Unterscheidung zwischen Vergangenheit und Gegenwart begünstigen und den konstruierten Charakter von Geschichte verdecken« (2017, S. 44).

43 Gundermann/Brauer 2021, S. 62–63.

können, ist keineswegs ein Defekt der Produktion von Vergangenheitsatmosphären, sondern ihr Zweck.

Der Konflikt, der sich hier anbahnt, ist somit tatsächlich grundlegend. Die Frage ist, ob Vergangenheitsatmosphären gar der Feind zeitgemäßer Geschichtswissenschaft sind, die sich ihrer Limitierungen bewusst ist und nie Abgeschlossenheit oder Vollständigkeit behauptet.

3 Überlegungen zum Spannungsfeld von Vergangenheitsatmosphären und Geschichtsvermittlung

Sicherlich impliziere ich hiermit eine Wirkung der Vergangenheitsatmosphären, die ich empirisch (bisher) nicht nachweisen kann. Ich konnte zeigen, dass es ein spezifisches Vergangenheitserleben gibt, das sich mit dem Atmosphären- bzw. Vergangenheitsatmosphärenbegriff beschreiben lässt, d. h. ich habe ein spezifisches Phänomen nachgewiesen, das weiterer Untersuchung bedarf. Die Implikationen, die ich hier formuliere, müssen zwangsläufig in Teilen spekulativ bleiben.

Wir haben es hier allerdings auch mit einem größeren Desiderat im Kontext einer Wirkungsforschung zu historisierenden Digitalen Spielen zu tun, das sich gewiss nicht nur auf dieses vermeintlich unmittelbare Vergangenheitserleben beschränkt. Wie Kolek, Šisler, Martinková und Brom erst kürzlich attestiert haben, wissen wir »very little about the effects of various video game elements on player's attitudes and information behaviour«.[44] Gleichzeitig geben Kolek et al. Hinweise darauf, welche Art der Beeinflussung durch Vergangenheitsatmosphären zu erwarten ist bzw. wie sich diese in Zukunft auch in Wirkungsstudien fassen lassen könnte. Die Autor:innen heben neben »explicit attitudes«, basierend auf »propositional reasoning, which reflects evaluative judgements derived from information related to the object in question«[45] auch auf sogenannte »Implicit attitudes« ab.[46] Diese lassen sich als »associative evaluations« beschreiben, »which are immediate affective evaluative reactions to an object based on the object's relatability to, or familiarity with, other concepts in our memory«,[47] wobei hier die Betonung des Unmittelbaren und Affektiven besonders auffällt. Auch wenn Kolek et al. in ihrer spezifischen Untersuchung noch nicht »video games' effects on implicit attitudes«[48] nachweisen konnten, so scheint es pro-

44 Kolek et el. 2021, S. 1365.
45 Ebd., S. 1348.
46 Ebd.
47 Ebd., S. 1348–1349.
48 Ebd., S. 1365.

duktiv, Vergangenheitsatmosphären derart zu denken, dass sie die impliziten Haltungen der Spieler:innen zur Vergangenheit beeinflussen können, dass sie zu »implizite[m] Wissen«[49] bzw. zu »*embodied knowledge*«[50] beitragen und so »den Boden für explizites Wissen [bereiten]«.[51]

In den Schlussbemerkungen ihrer Untersuchung zu Atmosphären im Kontext der Living History geht Christina Kerz auf die Chancen und Gefahren ein, die von Atmosphären im Kontext einer (wie auch immer gearteten) Geschichtsvermittlung ausgehen könnten. Grundannahme ist bei ihr wie auch bei mir, dass Atmosphären *machtvolle* Gebilde sind (siehe Kapitel B/I/4.3), dass also »[w]er als Produzent Praktiken und Strategien kennt, um auf atmosphärisches Erleben Einfluss zu nehmen, Macht [besitzt]«.[52] Unter Rückgriff auf eine neuropsychologische Studie von Henric Jokeit wird Kerz noch konkreter. So schreibt Jokeit, »dass die Wahrnehmung von Authentizität die Vertrauenswürdigkeit einer Person erhöht und damit auch die Bereitschaft, mit dieser Person kooperierend zu handeln.«[53] Jokeit spricht zwar über die Bedeutung von Authentizität im zwischenmenschlichen Kontakt, doch scheint es plausibel, seine Thesen auch auf andere Kontexte zu übertragen, in denen Authentizität eine Rolle spielt, denn ganz generell attestiert er, dass »nichtbewusstseinspflichtige Gedächtnisinhalte […] auf den Urteilsprozess ein[wirken].«[54] Speziell für Vergangenheitsatmosphären ist also davon auszugehen, dass sie durch das Hervorrufen von Authentizitätsgefühlen auch darauf Einfluss nehmen, wie andere Inhalte im Spiel beurteilt werden (Narrative, Gegenstände, Personen etc.). Ganz explizit: Hat sich Authentizität als Gefühl bereits eingestellt, haben es andere, geschichtlich relevante Elemente leichter, auch positiv, d. h. vor allem als authentisch bewertet zu werden. Man könnte auch sagen, dass sich das Einzelne in die Ganzheit der Vergangenheitsatmosphäre einpasst, solange es keinen Bruch mit ihr gibt. Kerz spricht davon, dass »Größeres, eingebettet im umfassenden atmosphärischen Potenzial, erreicht werden [kann]«,[55] wobei jeweils zu klären ist, was »Größeres« meint. Aus Sicht der ästhetisch Arbeitenden, d. h. der Spieleentwickler:innen, lässt sich vermuten, dass gelungene Vergangenheitsatmosphären dazu beitragen können, insgesamt eine positive Rückmeldung zu einem Spiel zu erzielen, also Handlungen, Mechaniken und Narrative derart einzubetten, dass sie einer Bewertung eines Spiels als authentisch nicht im Weg stehen. Eine Chance liegt also darin, mittels Vergangenheitsatmosphären und Authentizitätsgefühlen ein

49 Willner 2016, S. 76.
50 Ebd, Hv. i. O.
51 Ebd.
52 Kerz 2017, S. 80.
53 Jokeit 2009, S. 209.
54 Ebd., S. 210.
55 Kerz 2017, S. 356.

Vertrauen »in den gestaltenden Akteur und in den (inszenierten) Gegenstand«[56] herzustellen – was, in letzter Konsequenz, zum Erfolg historisierender Digitaler Spiele beitragen dürfte. In Kapitel B/I/4.3 hatte ich unter Bezugnahme auf Griffero und Kazig darauf hingewiesen, dass Atmosphären dafür geeignet sind, Subjekte entweder anzuziehen oder abzustoßen im Sinne der approach- und avoid-Theorien der Umweltpsychologie. Kazig schließt, »dass Personen Orte mit spezifischen Atmosphären bewusst für bestimmte Handlungen aufsuchen bzw. meiden.«[57] Wenn im Sinne profitorientierter Spielunternehmen vor allem erreicht werden soll, dass Spieler:innen die jeweiligen Spielwelten aufsuchen (ergo: die Spiele kaufen), um ihre Authentizitätsbedürfnisse zu befriedigen, dann halte ich es durchaus für plausibel, davon auszugehen, dass bestimmte Vergangenheitsatmosphären bevorzugt hergestellt werden, weil von diesen ausgehend positivere Spieler:innenreaktionen zu erwarten sind.

Wird nun allerdings beispielsweise Anno 1800 in den Blick genommen, dessen Atmosphären von Optimismus und Exotik ich ausführlich herausgearbeitet habe, so stellt sich die Frage, ob diese offenkundig ökonomisch erfolgreiche Atmosphärenproduktion implizite Haltungen zum 19. Jahrhundert, zu Imperialismus und Kolonialismus beeinflussen könnte. Kerz weist darauf hin, dass »[d]ie Verschleierung von Grausamkeiten wie Sklaverei, Krieg und Armut zugunsten friedlicher und konsumentenfreundlicher Atmosphären […] das Risiko [birgt,] dauerhaft in das kollektive Gedächtnis überzugehen.«[58] Hier ist also die Frage danach aufgeworfen, ob »friedliche und konsumentenfreundliche Atmosphären« dazu beitragen könnten, die realen Gräuel der Vergangenheit auszublenden und dadurch auch einer Geschichtsklitterung Vorschub leisten könnten. Gleichzeitig betont Kerz, dass »[s]trategische und profitorientierte Entscheidungen […] jedoch ein Kriterium [sind], das für ein Funktionieren von Destinationen unerlässlich ist«,[59] womit sie sich gegen eine einseitige Verurteilung einer solchen Atmosphärenpraxis stellt.

Es ließe sich hier auch an etablierte Begrifflichkeiten wie Geschichtsbewusstsein, Historische Bildung und Historische Imagination[60] anknüpfen, die in Geschichtsdidaktik und Public History genutzt werden. So scheint es plau-

56 Kerz 2017, S. 365.

57 Kazig 2007, S. 175.

58 Kerz 2017, S. 356.

59 Ebd., S. 356.

60 Siehe hierzu beispielsweise Christian Bunnenberg, der sich zwar nicht mit dem Digitalen Spiel, aber mit »immersiven digitalen Medien« beschäftigt und – ähnlich wie ich – kritisch anmerkt, dass »durch das vermeintliche Erleben vergangener Zeiten in vielen Fällen jegliche Distanz zum dargestellten historischen Gegenstand unterlaufen und einer affektiven Aneignung von Geschichte zuungunsten einer kognitiven Auseinandersetzung Vorschub geleistet [wird]« (2021, S. 174).

sibel, davon auszugehen, dass – Gundermann, Koch und Peselmann beziehen sich hier auf die Berliner Friedrichsstraße – »sich selbst durch die unbewusste Wahrnehmung der Bauten und Straßenzüge eine Vorstellung aufbaut und Einstellungen geprägt werden«, die dann Teil eines individuellen Geschichtsbewusstseins werden.[61] Unbewusste Wahrnehmungsprozesse werden also bereits mit dem Geschichtsbewusstsein in Verbindung gebracht, wenn auch noch der Begriff der Vergangenheitsatmosphäre zur exakteren Beschreibung dieser Wahrnehmungsprozesse fehlt. Gleichzeitig wird gewarnt, dass eine solche Durchdringung des Geschichtsbewusstseins mit affektiven Gehalten und korrespondierenden Authentizitätsgefühlen eine »Überformung des historischen Wissens oder eines reflektierten Geschichtsbewusstseins durch Sinneseindrücke, Stimmungen und Emotionen«[62] mit sich bringen könnte. Ebenso scheint es notwendig, Atmosphären mitzudenken, wenn »die Kategorie Raum in ein Strukturmodell von Geschichtsbewusstsein integriert« wird,[63] denn Raumarrangements und -analysen ohne eine Würdigung der Atmosphären als Erstkontakt mit diesen Räumen anzugehen, erscheint spätestens im Lichte der Erkenntnisse dieser Arbeit unzureichend. Es ist ja auch kein Zufall, dass »the techniques of presentifying the past quite obviously tend to emphasize the dimension of space«,[64] denn Räume und ihre Atmosphären sind das, was nicht zuletzt mit der steten Weiterentwicklung von Grafik-Engines und Computertechnologie allgemein, immer überzeugender artifiziell herzustellen sind.

Die Frage muss meiner Einschätzung nach dann sein, wie eine Historische Bildung, die ja »darauf ab[zielt], das individuelle Geschichtsbewusstsein von Lernenden in einer Art zu stimulieren, die es ihnen ermöglicht, sich reflektiert mit dargebotener Geschichte auseinanderzusetzen, also historisch denken zu lernen«,[65] auf die zunehmende Bedeutung vermeintlich vergangener Wirklichkeitsproduktion mit Hilfe von Vergangenheitsatmosphären reagieren kann. Ich plädiere dafür, die von Gernot Böhme bestimmten »atmosphärischen Kompetenzen«[66] als Bestandteil Historischer Kompetenzen[67] bzw. als Desiderat einer Ausbildung Historischer Kompetenzen zu bestimmen. Gemeint ist, ein »begriffliche[s] Instrumentarium«[68] zu entwickeln und zu vermitteln, das sich sowohl auf atmosphärisches Erleben fokussiert wie auch spezifisch Vergangen-

61 Gundermann/Koch/Peselmann 2021, S. 130.
62 Knoch 2020b, S. 124.
63 Hanke 2019, S. 133.
64 Gumbrecht 2004, S. 123.
65 Gundermann/Schwabe/Sénécheau 2021, S. 191.
66 Böhme 2007, S. 40.
67 Vgl. Gundermann/Schwabe/Sénécheau 2021, S. 191–192.
68 Böhme 2013a, S. 7.

heitsatmosphären und ihre Potenziale sowie Gefahren berücksichtigt. Hierzu trage ich mit dieser Arbeit bei.

Ich hatte schon auf die Bedeutung von Dekonstruktionskompetenz abgehoben bzw. auf die Signifikanz, »den Konstruktionscharakter von Geschichte denkend zu ergründen«.[69] In diesem Kontext verstehe ich Vergangenheitsatmosphären als eine Form produzierter Wirklichkeit, die suggeriert, Vergangenheit zu sein, und die aufgrund ihrer präreflexiven und unbewussten Wahrnehmung besonders schwierig zu dekonstruieren ist. Vergangenheitsatmosphären sind geschichtskulturelle Quellen, denn solche »Quellen und Produkte können […] von jedweder medialen Beschaffenheit – von schriftlich über materiell bis virtuell – und von jedweder sensorischen Qualität – von oral bis olfaktorisch – sein«.[70] Auch geschichtskulturelle Quellen leiblicher Wahrnehmung sind hier zu berücksichtigen. Sie sind besonders schwierig zu dekonstruieren, weil sie – wie betont – vergangen scheinende Wirklichkeiten konstituieren. Landwehr spricht hier passenderweise von einem »Prinzip Wirklichkeit«, das »jeder Unterscheidung von wahr/falsch vorausliegt«.[71] Obwohl diese Wirklichkeiten also Produkte der Entwickler:innen der jeweiligen Spiele sind, ist deren Produktcharakter »in der Folge nicht mehr zu erkennen«.[72] Die fundierte ästhetische Arbeit der Entwickler:innen wird unsichtbar in der leiblichen Wahrnehmung, die »vielfachen rezeptiven Brechungen in der Gegenwart«[73] sind kaum noch nachzuvollziehen. Ein Authentizitätsgefühl mag sich einstellen, doch selbst das Subjekt, das den Versuch einer Dekonstruktion unternimmt, steht vor der Herausforderung, die Vergangenheitsatmosphären überhaupt erstmal als Ursprung dieses Gefühls erkennen und dann auch noch begrifflich fassen zu müssen.

Doch es ist keinesfalls alles verloren. Atmosphären sind machtvolle Gebilde, ja. Ihnen gelingt es oft, ihren Produktcharakter zu verschleiern. Sie entfalten oftmals unbewusst ihre Wirkung. Doch sie sind eben nicht deterministisch zu verstehen. Sie können durchaus einer bewussten Reflexion zugänglich gemacht werden. Deswegen war es so wichtig, die grundsätzlich unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen von Atmosphären zu betonen. Die Frage ist, ob und wie Spieler:innen oder all jene, die Vergangenheitsatmosphären in den Blick nehmen wollen, zu einer reflektierten Wahrnehmungshaltung gelangen können. Es geht hier im Grunde darum, die vermeintlich als Wirklichkeit wahrgenommene Vergangenheit auf die Realität der Geschichte zu vereinzeln, sie als das zu entlarven, was sie ist: das Produkt ästhetischer Arbeit. »Wirklichkeitsdesign«[74] und das

69 Gundermann/Schwabe/Sénécheau 2021, S. 185.
70 Gundermann/Koch/Peselmann 2021, S. 135.
71 Landwehr 2016, S. 111.
72 Ebd., S. 109.
73 Hinz/Körber 2020, S. 11.
74 Welsch 2019, S. 134.

»Wirklichkeit-Machen«[75] sind in der Historischen Bildung unter Einbindung des Vergangenheitsatmosphärenbegriffs zu berücksichtigen.

Auch Christina Kerz hat das in ihrer Arbeit erkannt und formuliert eine Forderung an Stätten der Living History: »Sie muss ihnen [den Besucher:innen; Anm. FZ] einen leiblich-affektiven Blick auf das Konkrete und das Faktische erlauben – und das nicht obwohl, sondern gerade weil für das Empfinden von Authentizität der Unterschied zwischen faktisch und fiktional irrelevant ist.«[76] Und weiter: »In diesen Phasen muss dem Besucher offen und ehrlich auf Augenhöhe begegnet werden; er darf (und muss) hier nicht mehr als Kunde betrachtet werden«.[77] Sie nimmt damit also die ästhetisch Arbeitenden in die Pflicht, Angebote zu machen, aus der ganzheitlichen Wirklichkeit der Atmosphären wieder Rückschlüsse auf die Realität ziehen zu können.

Hier wird es besonders kompliziert, denn der Reiz von Atmosphären im Allgemeinen sowie Vergangenheitsatmosphären im Besonderen besteht schließlich darin, dass sie als Ganzheiten erlebt werden, die bestimmte Wirkungen erzielen. Spieleentwickler:innen müssten also geradezu einen Schleier lüften, müssten transparent machen, dass Atmosphären am Werk sind, wie diese entstehen und ob und wie sie in der Realität der Geschichte verankert sind.[78] Das ist aus zweierlei Gründen problematisch: Erst einmal müssten Entwickler:innen hierzu nicht nur ein implizites Wissen über Atmosphärengestaltung besitzen, sondern sich darüber im Klaren sein, dass sie Atmosphären herstellen, die bestimmte Wirkungen erzielen. Im Kontext der Analysen hat sich gezeigt, dass Entwickler:innen zwar sehr bewusst Raumarrangements aufbauen, dass aber gleichzeitig keine präzise Begriffsnutzung festzustellen ist. Die sicherlich vorhandene Intentionalität in der ästhetischen Arbeit der Entwickler:innen müsste erst einmal derart systematisiert werden, dass sie dann ebenso systematisch in Spielkontexten wieder dekonstruiert werden könnte. Zweitens müssten Entwickler:innen die Vergangenheitsatmosphären geradezu aufbrechen und ih-

---

75 Landwehr 2016, S. 102.

76 Kerz 2017, S. 364.

77 Ebd.

78 Hier sei auf die sogenannte »London Charter« hingewiesen, die sich als »catalyst for establishing international consensus on the principles that should inform best practice in heritage visualization across disciplines« versteht (Denard 2012, S. 58). Im Zusammenhang mit »Principle 4: Documentation« wird hier beispielsweise eine »Documentation of the evaluative, analytical, deductive, interpretative and creative decisions made in the course of computer-based visualisation« gefordert, die es ermölichen soll, »the relationship between research sources, implicit knowledge, explicit reasoning, and visualisation-based outcomes« (ebd., S. 66) zu verstehen. Eine derartige Dokumentation würde sich für Historiker:innen als Goldgrube entpuppen, wenn es darum geht, einen Atmosphärendiskurs zu rekonstruieren. Dass sich Spieleentwickler:innen an dieser Charter orientieren würden, erscheint allerdings unrealistisch.

nen damit ihre Schlagkraft nehmen. Sie wären also gezwungen, gerade das, was – so eine meiner Thesen in dieser Arbeit – einen zentralen Reiz ihrer historisierenden Digitalen Spiele ausmacht, im Namen der Geschichtswissenschaft preiszugeben.

Aus den wenigen Untersuchungen zu Atmosphären in Digitalen Spielen lassen sich Hinweise herausfiltern, wie dies zu bewerkstelligen wäre (siehe Kapitel B/I/7). Philip Bojahr hat erkannt, dass es in Digitalen Spielen »intendierte Störung«[79] von Atmosphären geben kann. Diese Störungen zwingen Spieler:innen dazu, sich aktiv zu den Atmosphären zu positionieren und sie können, wie Bojahr es formuliert, dazu beitragen, dass Spieler:innen verstehen, warum Atmosphären in bestimmten Kontexten eingesetzt werden. Abgesehen also von den Störungen, die nicht von den ästhetisch Arbeitenden intendiert sind (Glitches, Bugs, Grafikfehler usw.), ist es auch denkbar, dass Spieler:innen bewusst damit konfrontiert werden, dass sie sich in einer Atmosphäre befinden. Das würde die Atmosphäre aus ihrer machtvollen Position des Unbeachtetseins entheben und die eindringlich als Wirklichkeit erlebte Vergangenheit würde in Frage gestellt und wieder einen Realitätsbezug aufgebaut.

Ubisoft hat beispielsweise mit der im Kontext von ASSASSIN'S CREED SYNDICATE thematisierten Animus- bzw. Helix-Technologie schon ein Konzept vorgelegt, dass sich im beschriebenen Sinne zur Störung von Vergangenheitsatmosphären eignen würde. Aktuell wird dieses Potenzial allerdings noch nicht genutzt, sondern im Gegenteil verstärkt die Omnipräsenz von Animus- bzw. Helix-Technologie den Zeitreiseeffekt (siehe Kapitel D/II/4). Um als Störung zu fungieren, die Spieler:innen dazu zwingt, sich bewusst mit den Vergangenheitsatmosphären auseinanderzusetzen, müsste das Gemachtsein der Atmosphären selbst dekonstruiert werden. Wie dies funktionieren könnte, zeigt wieder Ubisoft selbst als Teil ihrer DISCOVERY TOUR: Dort gibt es sogenannte »behind the scenes-Stationen […], die eigene Interpretationen und Änderungen des Entwicklerstudios transparent beschreiben«.[80] Derart ließen sich auch atmosphärisch wirkmächtige Raumarrangements im Spiel selbst verhandeln, indem die Erzeugenden dieser Atmosphären in solchen »behind the scenes« offengelegt würden. So würde deutlich werden, dass sich diese Vergangenheitsatmosphären aus den Geschichtsbildern[81] der Entwickler:innen speisen und eben keineswegs Entsprechungen vergangener Wirklichkeit darstellen.[82] Kurz: Auch

79 Bojahr 2014, S. 286.

80 Coert 2018.

81 »Geschichtsbilder sind zu verstehen als ein Gefüge von Vorstellungen und Deutungen der vergangenen Wirklichkeit, denen eine Person oder eine Gruppe von Menschen Gültigkeit zuschreibt« (Gundermann/Brauer/Morat 2021, S. 214).

82 Auch das kürzlich veröffentlichte AGE OF EMPIRES 4 würde sich als Untersuchungsgegenstand anbieten, um zu fragen, wie hier Vergangenheitsatmosphäre selbst thematisiert

Vergangenheitsatmosphären, trotz der Art und Weise, wie wir sie erleben, sind »Produkte spezifischer historischer Imaginationen«[83] und gerade die Analyse von DISHONORED hat gezeigt, welche zahlreichen und hochgradig unterschiedlichen »Trigger des Imaginationsprozesses«[84] – von Gemälden Grimshaws bis hin zum Gesicht Patrick Stewarts – hier zutage gefördert werden können, wenn Vergangenheitsatmosphäre als solche Produkt historischer Imaginationen ernst genommen und untersucht bzw. dekonstruiert wird.

All dies scheint viel verlangt von den Entwickler:innen, aber auch allen anderen Akteur:innen im weit gedachten Bereich der Geschichtsvermittlung. Dennoch würde sich ein solches Unterfangen durchaus lohnen. Bisher dürfte der Eindruck entstanden sein, dass Vergangenheitsatmosphären nicht nur eine Herausforderung für die Geschichtswissenschaft, sondern möglicherweise eine Gefahr für eine zeitgemäße Geschichtsvermittlung sowie für ein reflektiertes Geschichtsbewusstsein darstellen. Dem muss allerdings nicht so sein. Im Gegenteil: »[D]ie Leitmuster ›Geschichte als Erlebnis‹ und ›Geschichte als Bildung‹ [sollte man] nicht gegeneinander ausspielen«.[85]

Auch Gumbrecht betont, dass »[p]resence and meaning always appear together […] and are always in tension«.[86] Es ist also keineswegs so, dass das präsentische, unmittelbare Erleben, das mit Vergangenheitsatmosphären assoziiert ist, jedwede Form von Bedeutungsgenerierung ausschließt. Er spricht hier auch von einer »productive tension« in dem Sinne, dass »presence effects« und »meaning effects« sich gegenseitig bereichern können.[87] Mehr noch: Er sieht diese »oscillation between meaning and presence«[88] als zentrales Merkmal einer »aesthetic experience«.[89] Die Antwort auf die Omnipräsenz der Atmosphären und den Siegeszug der Vergangenheitsatmosphären in historisierenden Digitalen Spielen ist also nicht, sich gegen ein unmittelbares Vergangenheitserleben zu positionieren, sondern dieses produktiv nutzbar zu machen.

Werden also die Vergangenheitsatmosphären durch »detaillierte und gegenstandsorientierte Inhalte ergänzt«,[90] dann kann das atmosphärische Erleben an

---

und an die Realität der Geschichte zurückgebunden wird. Das Spiel inszeniert seine Kampagne auffälligerweise mit Hilfe von Dokumentationssequenzen, die zwischen den einzelnen Spielmissionen ablaufen. Außerdem werden Aufnahmen realweltlicher Landschaften mit abstrahierten Darstellungen von Armeen und Schlachten überlagert, was an Augmented-Reality-Anwendungen erinnert (vgl. Schulz 2021).

83 Gundermann/Brauer/Morat 2021, S. 220.

84 Ebd. 215.

85 Gundermann/Keilbach/Morat 2021, S. 120.

86 Gumbrecht 2004, S. 105.

87 Ebd., S. 107.

88 Ebd.

89 Ebd., S. 108.

90 Kerz 2017, S. 364.

die historische Realität angebunden werden. Bodo von Borries schreibt, dass es »[u]nbestritten und unwiderlegbar bleibt, dass G[eschichtsbewusstsein] mit starken Emotionen kombiniert auftritt, dass also nicht gefragt werden kann, ob, sondern nur wie mit stets vorhandenen Affekten umzugehen ist.«[91] Gundermann und Brauer formulieren ähnlich und betonten, dass »Emotionen […] in der Auseinandersetzung mit Geschichte, egal in welchem institutionellen Rahmen, schon immer vorhanden [sind]«.[92] Es erscheint also plausibel, dass mit Hilfe von Vergangenheitsatmosphären beispielsweise Authentizitätsgefühle an Wissensarchive angebunden werden könnten, das Geschichtsbewusstsein also hier mit einer spezifisch emotionalen Ebene aufgeladen würde.[93]

In diesem Sinne könnten Vergangenheitsatmosphären die Auseinandersetzung mit historischem Material unterstützen, weil sie aus der Vermittlungssituation ein Erlebnis machen. Hans-Jürgen Pandel betont: »Wenn man schon Geschichte nicht erleben kann, so kann doch die Vermittlungssituation, in der man etwas aus der Geschichte erfährt, zum Erlebnis werden.«[94] In dieser Vermittlungssituation, die durch Vergangenheitsatmosphären unterstützt wird, kann von einer besonders intensiven Auseinandersetzung mit dem historischen Material ausgegangen werden. Außerhalb schulischer Kontexte wird nun einmal vor allem »erlebnis- und interessenorientiert«[95] gelernt und diesem Bedürfnis lässt sich mit Hilfe von Vergangenheitsatmosphären begegnen. Gefahren einer emotionalen Überwältigung im Sinne des Beutelsbacher Konsens[96] sind hier allerdings gewiss mitzudenken.[97]

Vergangenheitsatmosphären erweisen sich so im doppelten Sinne als Herausforderung für Geschichtswissenschaft, Geschichtstheorie und Geschichtsdidaktik: Sie müssen zum einen selbst als wirkmächtiger Teil geschichtskultureller Produkte einer kritischen Rezeption zugänglich gemacht werden, indem

91 Borries 2007, S. 105–106.

92 Gundermann/Brauer 2021, S. 57.

93 Hierzu auch Audrey Anable: »What we know is inextricably bound up with not only how we know it but also how we feel about how and what we know« (2018, S. 25).

94 Pandel 2014b, S. 62; Im Sinne des Prinzips »Lernen im digitalen Medium« könnten historisierende Digitale Spiele und die von ihnen hergestellten Vergangenheitsatmosphären als »Denk- und Lernraum« (Bernsen/König/Spahn 2012, S. 18) verstanden werden – die Discovery Tour von Assassin's Creed gibt Hinweise darauf, wie eine solche Nutzung aussehen kann (siehe Kapitel D/II/1.3).

95 Gundermann/Schwabe/Sénécheau 2021, S. 200.

96 Vgl. Gundermann/Brauer 2021, S. 66.

97 Dass ein Bewusstsein für diese Gefahren dringlich ist, wird nicht zuletzt deutlich, wenn die Frage eingeworfen wird, ob Vergangenheitsatmosphären eine Rolle in der Holocaust-Erinnerung spielen könnten. In diesem Kontext werden die »Grenzen der Immersion« (Knoch 2020a) besonders intensiv diskutiert, auch und konkret bezogen auf das Digitale Spiel (vgl. Pfister/Zimmermann 2021).

atmosphärische Kompetenzen ausgebildet werden. Dem Erleben vergangener Wirklichkeit muss die »alterity of past conditions and circumstances«[98] entgegensetzt werden. Es geht darum, »eine persönliche Beziehung zur Vergangenheit herzustellen, zu der auch die Wahrnehmung von Andersartigkeit gehört«.[99] Zum anderen ist zu klären, ob und wie Vergangenheitsatmosphären selbst in der Geschichtsvermittlung Einsatz finden können, wie – um meine in Kapitel B/II/2 ausgeführte Begriffstrennung noch einmal auszuführen – Erlebnis und Erfahrung zusammenzubringen sind. Wir brauchen beides, wie Jérôme Bourdon eindringlich auf den Punkt bringt:

> »We need presence and distance, the voice and silence, the body and the ghost, together. The whole spectrum of partial presences has long contributed to make us fully human and will continue to do so.«[100]

Was bedeutet es nun für die Untersuchung von historisierenden Digitalen Spielen, wenn von der Existenz von Vergangenheitsatmosphären ausgegangen wird? Es ist zu betonen, dass meine Theorie-Skizze der Vergangenheitsatmosphären keineswegs das Ziel verfolgt, anderen Herangehensweisen an historisierende Digitale Spiele ihre Produktivität abzusprechen. Ich hatte bereits betont, dass ich hier einen spezifischen Aspekt aus dem »ästhetischen Holismus«[101] des Digitalen Spiels heraustrenne und zu keinem Zeitpunkt beanspruche, das Medium und dessen Bearbeitung historischen Materials ganzheitlich erfasst zu haben. Ich sehe meine Theorie eher als Ergänzung bestehender Annäherungen an das historisierende Digitale Spiel und stelle für andere Forscher:innen im Feld eine explizite Frage in den Raum: Was ändert sich? Es ist weiterhin legitim, eine semiotische, eine narratologische oder eine ludologische Herangehensweise – um nur einige Schlagworte zu nennen – an das historisierende Digitale Spiel zu wählen. Es ist von großer Bedeutung, sich dem explizit Historischen im Digitalen Spiel zu widmen, den Handlungen, den historischen Persönlichkeiten nachempfundenen Charakteren oder ›nachspielbaren‹ historischen Ereignissen. Ebenso wird schon daran gearbeitet, das implizit Historische herauszuarbeiten, in den Spielmechaniken oder Handlungsmöglichkeiten. Doch ich möchte behaupten, dass sich etwas ändert, wenn nun ein Vokabular vorliegt, um Vergangenheitsatmosphären beschreiben zu können, wenn ein Verständnis dafür existiert, dass diese allen anderen Elementen des Spiels vorangestellt sind.

98 Körber 2019, S. 114.
99 Gundermann/Brauer/Morat 2021, S. 228.
100 Bourdon 2021, S. 226.
101 Feige 2015, S. 66.

Ohne hier ein normatives Urteil[102] fällen zu wollen: Es findet eine Beeinflussung durch diese Atmosphären statt. Sie bestimmen mit, wie sich Spieler:innen zu den anderen Elementen des Spiels verhalten – und es ist zu fragen, wie diese Beeinflussung genau ausfällt. Andere Zugänge zum historisierenden Digitalen Spiel müssen dieser neuen Ausgangslage Rechnung tragen.

4 Abgrenzungen und Verknüpfungen zu Pastness und Aura

4.1 Pastness

Ich halte es abschließend für notwendig, den von mir vorgeschlagenen Vergangenheitsatmosphärenbegriff mit den bestehenden Begriffen ›pastness‹ und ›Aura‹ in Verbindung zu bringen, die nicht zuletzt in der Public History zur Beschreibung von vergangenheitsbezogenen Erlebnisangeboten genutzt werden.[103] Die Frage ist, ob und inwiefern der Vergangenheitsatmosphärenbegriff als Ergänzung oder Ablösung dieser beiden Begriffe zu verstehen ist.

Zuerst zur pastness. Der Begriff wurde vor allem vom Archäologen Cornelius Holtorf geprägt, dabei »ursprünglich auf archäologische Objekte bezogen«.[104] Wie Angela Schwarz hier andeutet, erfährt pastness allerdings mittlerweile eine breitere Nutzung und wird für die Beschreibung verschiedener Erlebnisangebote genutzt. Produktiv ist der Begriff nicht zuletzt deswegen, weil Holtorf mit ihm einen Mittelweg zwischen – wie er es formuliert – materialistischen und konstruktivistischen Zugängen zur Authentizität anbieten möchte.[105] Für ihn basiert Authentizität auf beiden Aspekten, d.h. Objektqualitäten sind ebenso zu betrachten wie weitere Inszenierungskontexte. Besonders »a specific object's materiality«[106] im Sinne einer »quality of being (of the) past«[107] hebt er hier hervor. Es könne also »authentic archaeological objects«[108] geben, doch diese

102 Siehe hierzu auch meine Ausführungen im abschließenden Ausblick (E/II) unter Bezugnahme auf Eva Illouz.

103 Denkbar wäre es auch, in zukünftigen Arbeiten ebenfalls den Begriff des »genius loci« einzubeziehen. Mădălina Diaconu hatte hierauf schon 2012 hingewiesen (S. 92 FN 5; S. 96). Ebenso wäre der sogenannte »Sense of Place« (siehe z.B. Champion 2021, S. 189 ff.) mit dem Atmosphärischen in Verbindung zu bringen. Im Kontext dieser Arbeit erscheint es allerdings erst einmal zielführender, sich mit den in Public-History-Diskursen verbreiteteren Begriffen »pastness« und »Aura« auseinanderzusetzen, bevor in Zukunft noch weitere Verknüpfungen gewagt werden können.

104 Schwarz 2019b, S. 40.

105 Vgl. Holtorf 2013, S. 428; siehe auch Zimmermann 2019b, S. 68.

106 Holtorf 2013, S. 429.

107 Ebd., S. 431.

108 Ebd.

würden sich nicht durch eine inhärente Qualität auszeichnen, sondern dadurch, dass sie so scheinen, als wären sie der Vergangenheit zugehörig. Damit schließt Holtorf bewusst die Möglichkeit ein, pastness artifiziell herzustellen, indem der Eindruck erweckt wird, ein Gegenstand würde aus mehr oder weniger weit entfernter Vergangenheit stammen. Gundermann und Carlá-Uhink fassen pastness dementsprechend als »Qualität von Dingen, die aufgrund ihrer äußeren Erscheinung den Eindruck erwecken, aus einer anderen Epoche zu stammen.«[109] Und Schwarz hält ergänzend und die Herstellbarkeit von pastness betonend fest: »Das tatsächliche Alter eines Gegenstandes ist dabei irrelevant.«[110]

Holtorf identifiziert nun drei Kriterien, die erfüllt sein müssten, damit pastness entstehen kann.[111] Am wichtigsten sind für ihn die »material clues«, d. h. wie ein Gegenstand beschaffen ist, damit er alt aussieht (z. B. durch Verschleiß oder Patina).[112] Darüber hinaus müsse das (ggf. künstlich hergestellte) Aussehen des Objektes mit den »audience's preconceptions« übereinstimmen, d. h. Erwartungen müssen befriedigt werden.[113] Zuletzt müsse das Objekt noch in eine »narrative that links past origin and contemporary presence« eingebunden sein, d. h. dem vergangen scheinenden Objekt muss erzählend ein Platz in der Vergangenheit eingeräumt werden.[114]

Im Verhältnis zum Vergangenheitsatmosphärenbegriff lassen sich nun zwei Beobachtungen machen: Erstens scheint der pastness-Begriff trotz seiner Loslösung von einer dem jeweiligen Objekt inhärenten Authentizität weiterhin sehr stark objektfixiert. Schwarz spricht entsprechend von einer »Pastness der Objekte«.[115] Erwartungen der Besucher:innen wie auch ein »glaubwürdiges Narrativ«[116] werden zwar berücksichtigt, doch eine Einbettung des Objekts in die Gesamtsituation, in der es wahrgenommen wird, findet nicht statt. Andere Inszenierungstechniken, die ich noch für entscheidender halte als beispielsweise eine Erzählung zum Gegenstand, wie Architektonik, Beleuchtung oder Sounds bleiben unerwähnt. Zweitens bleibt zumindest im Grundlagentext von Holtorf der ontologische Status der pastness diffus. An einer Stelle spricht Holtorf davon, dass »[p]astness is the result of a particular perception or experience«.[117] An anderer

109 Gundermann/Carlá-Uhink 2021, S. 255.
110 Schwarz 2019b, S. 40; dazu auch Gundermann/Carlá-Uhink 2021, S. 254: »Qualität, die das bezeichnet, was unabhängig vom Alter historisch aussieht und als historisch erkannt wird«.
111 Siehe auch Gundermann/Carlá-Uhink 2021, S. 255.
112 Holtorf 2013, S. 435.
113 Ebd., S. 433.
114 Ebd., S. 434.
115 Schwarz 2019b, S. 40.
116 Gundermann/Carlá-Uhink 2021, S. 255.
117 Holtorf 2013, S. 431.

Stelle bezeichnet er pastness dann aber wieder als »aesthetic medium through which artifacts communicate with human audiences.«[118] Es ist nicht ganz klar: Ist pastness nun das Ergebnis eines Wahrnehmungsprozesses oder ist pastness eine Relation zwischen Umgebung und wahrnehmenden Subjekten? In ersterem Fall ließe sich vermuten, dass pastness ähnlich wie Authentizitätsgefühle zu handhaben ist, also durch den Kontakt mit Vergangenheitsatmosphären entstehen kann. In letzterem Fall wäre pastness wiederum mit den Vergangenheitsatmosphären vergleichbar, wenn auch zu stark objektfixiert. Mir scheint pastness in der ursprünglichen Verwendung Holtorfs stärker im Sinne eines Ergebnisses gedacht worden zu sein, doch in gegenwärtigen Nutzungskontexten lässt sich auch eine Verwendung im Sinne einer wahrnehmbaren Relation nachweisen, beispielsweise wenn Angela Schwarz attestiert, dass »Pastness grundsätzlich die Grenzen zwischen dem Reiseerlebnis und dem Zeit- bzw. Geschichtserlebnis auf[löst]«.[119] Doch während Schwarz eine mit den Vergangenheitsatmosphären vergleichbare Distanzauflösung mit dem pastness-Begriff ausgedrückt sieht, sprechen Gundermann und Carlá-Uhink von »pastness als sichtbares und spürbares ›Vergangensein‹.«[120] Und auch Willner definiert pastness als »[d]ie Anmutungsqualität von Räumen, in denen der Besucher der Vergangenheit des Vergangenen, also der historischen Distanz gewahr werden«.[121] Mehr noch: Für sie ist pastness eine »Alternative zum Konzept der Vergegenwärtigung«,[122] damit also tatsächlich das Gegenteil von Vergangenheitsatmosphären.

Es lässt sich festhalten, dass wir es hier mit einer uneindeutigen Begriffsnutzung zu tun haben. In der ursprünglichen Ausarbeitung von Holtorf scheint pastness als eine Betonung zeitlicher Distanz gemeint gewesen zu sein. Paradoxerweise wird der Begriff aber auch genutzt, um das Phänomen der Distanzauflösung zwischen Gegenwart und Vergangenheit zu beschreiben. Um das Streben nach und Bemühungen um Distanzauflösung zu beschreiben, scheint mir der Vergangenheitsatmosphärenbegriff deutlich besser geeignet. Für entscheidend halte ich, dass im Vergangenheitsatmosphärenkonzept die Erzeugenden gleichwertig behandelt werden, anstatt »material clues« als Gravitationszentrum des Erlebens zu verstehen.

118 Holtorf 2013, S. 439.
119 Schwarz 2019b, 41.
120 Gundermann/Carlá-Uhink 2021, S. 256.
121 Willner 2017, S. 37.
122 Ebd.

4.2 Aura[123]

Dann noch zur Aura. Mit Diskussionen zu diesem Begriff ließen sich allein schon zahlreiche Kapitel füllen, was allerdings im Rahmen dieser Arbeit nicht zielführend erscheint. Stattdessen sei nur kurz festgehalten, dass sich der Aura-Begriff in der gegenwärtigen geschichtswissenschaftlichen Nutzung immer noch oft auf den Philosophen Walter Benjamin und seinen Aufsatz »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« beruft. Darin definiert er Aura als eine »einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag.«[124]

Wie es Medienwissenschaftler Peter M. Spangenberg festhält, versucht Benjamin eine »Unterscheidung zwischen auratischen Kunstwerken und nicht-auratischen Reproduktionen«.[125] Aus dieser Unterscheidung zwischen Original und Reproduktion erwächst die »implizite Wertpräferenz des Aurakonzeptes«,[126] die bis heute im Begriff mitschwingt und teilweise noch genutzt wird, um (museale) Originale von Replika abzugrenzen, indem davon ausgegangen wird, dass »dem Originalen eine besondere Aura, eine besondere Strahlkraft, ein besonderes Fluidum beiliegt«.[127]

Und tatsächlich spricht Benjamin davon, dass die Aura »im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks verkümmert«.[128] Eine »Wertpräferenz« – »das auratische Objekt erscheint sensuell wie kognitiv wertvoller als das nicht-auratische«[129] – scheint sich hier bahnzubrechen. Allerdings beschreibt Benjamin in seinem Aufsatz den Verlust der Aura nicht einseitig negativ. Die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerks würde auch Vorteile mit sich bringen, da sie das Kunstwerk »zum ersten Mal in der Weltgeschichte von seinem parasitären Dasein am Ritual [emanzipiert]«.[130] Die Soziologen Antoine Hennion und Bruno Latour weisen entsprechend daraufhin, dass »der Status dieser ›*Aura*‹ sehr ambivalent [ist]«.[131] Mehr noch: Hennion und Latour kritisieren Benjamin scharf, sprechen von einem »seltsamen Text«[132] und behaupten, dass »[d]er Rückgriff auf die *Aura* Benjamin ein sehr wirksames Mittel an die

123 Ich möchte Tobias Winnerling und Tobias Unterhuber für die Diskussionen und Anmerkungen zum Spannungsfeld von Aura und Atmosphäre danken.
124 Benjamin 2003, S. 15.
125 Spangenberg 2010, S. 409.
126 Ebd., S. 402.
127 Sabrow 2016, S. 31.
128 Benjamin 2003, S. 13.
129 Spangenberg 2010, S. 402.
130 Benjamin 2003, S. 17.
131 Hennion/Latour 2013, S. 72, Hv. i. O.
132 Ebd., S. 76.

Hand [gibt], um immer Recht zu behalten.«[133] Es geht mir hier nicht darum, mich in dieser Debatte zu positionieren, sondern den Aura-Begriff mit den Vergangenheitsatmosphären in Verbindung zu bringen. Und in diesem Kontext ist der Hinweis von Hennion und Latour, dass der Verlust der Aura von Benjamin sowohl beklagt wie auch als Chance dargestellt wird,[134] tatsächlich produktiv.

Benjamin kritisiert also durchaus eine Überhöhung des Originals, sodass es zu einfach wäre, den Aura-Begriff als überholte Vorstellung von einer spürbaren Einzigartigkeit im Sinne einer einem Objekt ob seinem Alter inhärenten Authentizität abzutun. Vielmehr weist ›Aura‹ inzwischen »eine ähnlich paradoxale Struktur auf wie die Authentizität«, d. h. »[i]hre Unmittelbarkeit ist medial konstituiert.«[135] Der Aura-Begriff wird also auch weiterhin noch in der Geschichtswissenschaft verwendet, allerdings nur noch selten – und dabei vor allem in Bezug auf »Museumsdinge«[136] – im Sinne einer objektinhärenten Eigenschaft, die darauf beruht, dass diese Objekte »materiell die Zeit überdauern und sinnlich wahrnehmbare Hinweise auf Vergangenes oder Abwesendes bereithalten«.[137]

Vielmehr ist die Aura mittlerweile unter »Innovationsdruck gesetzt worden«,[138] sodass der Begriff eher im Lichte seines Konstrukt- bzw. Produktcharakters, der »Auratisierung«,[139] verhandelt wird. Anders formuliert: Nicht mehr die »selbstreferentielle Aura […], durch die sich ein Objekt aufgrund der ihm eigentümlichen Konfiguration als Individualtyp auszeichnet«,[140] sondern die »fremdreferentielle Aura«, die »nicht im Objekt selbst angelegt [ist], sondern […] von einer anderen […] Instanz verliehen [wird]«[141] steht im Fokus. Spangenberg spricht hier von einem »situativen Rahmen«,[142] der für die Entstehung von Aura relevant ist. Inszenierungskontexte, die Gegenständen eine Aura verleihen könnten, hatte Benjamin allerdings gewiss noch nicht mitgedacht. Im

133 Hennion/Latour 2013, S. 72, Hv. i. O.

134 Vgl. Ebd., S. 72.

135 Gundermann/Keilbach 2021, S. 28; siehe auch Pirker und Rüdiger, die festhalten, dass »auch die Aura eines (Original-)Ortes oder (Original-)Gegenstands keinen Status a priori genießt, sondern durch Prozesse der Bedeutungszuschreibung entsteht« (2010, S. 19).

136 Thiemeyer 2016, S. 83; hierzu auch Niewerth: »In diesem Sinne kann also offenbar auch Kopien durch Museen und ihre Kuratoren das Prädikat ›authentisch‹ verliehen werden: Die Objekte sind keine tatsächlichen historischen Überreste, weisen aber zumindest augenscheinlich in der musealen Situation all deren ausstellungsrelevante Merkmale auf. Nichtsdestoweniger bleibt die Autorität und Notwendigkeit des Originals in der Museumsarbeit von der museologischen Fachliteratur weitgehend unangefochten« (2018, S. 70).

137 Ebd.

138 Spangenberg 2010, S. 402.

139 Ebd., S. 415.

140 Ebd., S. 401.

141 Ebd.

142 Ebd.

Gegenteil betont er, dass die Aura an ein »Hier und Jetzt gebunden« sei und dass es »kein Abbild von ihr« gebe.[143]

Als Zwischenfazit ist also festhalten: Nehmen wir Benjamins ursprüngliche Auslegung des Aura-Begriffs zur Hand, so lässt sich eindeutig sagen, dass Vergangenheitsatmosphäre etwas anderes meint. Aura beschreibt Distanz im Sinne einer traditionalisierten Einmaligkeit. Das Auratische (zumeist das auratische Objekt) bleibt stets, das betont Benjamin, unnahbar.[144] Damit unterstreicht er eine »Singularität des Erfahrungsgegenstandes«.[145] Und Benjamin geht sogar noch weiter. Er führt aus, dass sich »[d]er gesamte Bereich *der Echtheit*« einer »*technischen – und natürlich nicht nur der technischen – Reproduzierbarkeit*« entziehen würde.[146] Das Echte und damit Auratische lässt sich dem folgend grundsätzlich nicht reproduzieren.[147] Die Vergangenheitsatmosphäre bzw. die Praktik des Machens von Vergangenheitsatmosphären im Sinne einer ästhetischen Arbeit positioniert sich diametral zu dieser These: Mit dem Bemühen, gelingende Vergangenheitsatmosphären herzustellen, ist gerade die – wie ich ausgeführt habe – paradoxe Vorstellung verbunden, das Echte, die eigentlich unverfügbare Vergangenheit zu reproduzieren. Anders formuliert: Vergangenheitsatmosphäre beschreibt den Versuch, Distanz abzubauen, Nähe herzustellen. In einer Umkehrung der Aura-Definition Benjamins ließe sich Vergangenheitsatmosphäre als *Erscheinung einer Nähe, so fern sie sein mag* bestimmen. Aura und Vergangenheitsatmosphäre meint dahingehend keineswegs dasselbe, wie sie auch einen anderen Zweck erfüllt als die Aura nach Benjamin. Letztere ermöglichte es ihm ja vor allem, ein verändertes »*Verhältnis der Masse zur Kunst*«[148] im Spannungsfeld von Faschismus und Kommunismus zu beschreiben. Der Vergangenheitsatmosphärenbegriff eignet sich wiederum, um ein spezifisches Verhältnis von Subjekten zur Vergangenheit zu fassen, das sicherlich eigene, aber andere politische Implikationen mitbringt als Benjamins Aura-Begriff.[149]

143 Benjamin 2003, S. 25.
144 Vgl. Ebd., S. 16, FN 7.
145 Spangenberg 2010, S. 406.
146 Benjamin 2003, S. 12, Hv. i. O.
147 Bruno Latour und Adam Lowe stellen das in Frage: »Ganz gleich, wie sehr oder wenig mechanisch eine Reproduktion ausfällt, sobald es keinen großen Unterschied zwischen dem Produktionsprozess von Version n und dem von Version n+1 gibt, wird die eindeutige Unterscheidung zwischen dem Original und seiner Kopie weniger wichtig – und die Aura beginnt zu zaudern und weiß nicht so recht, wo sie verweilen soll.« (2013, S. 523–524).
148 Benjamin 2003, S. 33, Hv. i. O.
149 Um nur ein Beispiel zu nennen: Während die Aura laut Benjamin verkümmert, sehen wir gegenwärtig einen Siegeszug, gar eine Omnipräsenz der Atmosphären, die im Begriff des ästhetischen Kapitalismus nach Böhme ausgedrückt ist (siehe Kapitel B/I/2), sowie – hiermit verbunden – eine stetig wachsende Bedeutung der Vergangenheitsatmosphären.

Setzen wir allerdings den Vergangenheitsatmosphärenbegriff in Verbindung mit dem gegenwärtig verbreiteten Aura-Begriff, der sich deutlich stärker auf Inszenierungskontexte und Auratisierungsprozesse bezieht, dann ist die Abgrenzung keineswegs mehr so einfach. Auch Medienwissenschaftler Dennis Niewerth macht es sich zu leicht, wenn er nahelegt, dass Gernot Böhme mit seinem Atmosphärenbegriff »in erster Linie die ›Aura‹ nach Walter Benjamin um eine räumliche Komponente [erweitert]« habe.[150] Niewerth legt hier einen selbstreferentiellen Aura-Begriff zugrunde und grenzt den Atmosphärenbegriff hiervon ab, wenn er behauptet, dass, »[w]ährend die Aura nur vorgefunden werden kann, […] Atmosphären *machbar* [sind]«.[151] Doch ganz so einfach ist die Unterscheidung dann eben doch nicht, wie bereits deutlich geworden sein sollte. Wird ein fremdreferentieller Aura-Begriff angelegt, so ist eben auch Aura *machbar*.

Und doch scheint Niewerth mit seiner Betonung der »räumlichen Komponente« der Atmosphären in Abgrenzung zur Aura auf der richtigen Spur zu sein. Bei Benjamin wird zumindest angedeutet, dass Aura auch eine räumliche Komponente haben könnte, wenn er schildert: »An einem Sommernachmittag ruhend einem Gebirgszug am Horizont oder einem Zweig folgen, der seinen Schatten auf den Ruhenden wirft – das heißt die Aura dieser Berge, dieses Zweiges atmen.«[152] Es klingt fast so, als würde Benjamin hier ein räumliches, atmosphärisches Arrangement beschreiben, allerdings bindet er die Aura dann doch wieder recht eindeutig an spezifische Gegenstände (Berg, Zweig) an. Im weiteren Verlauf seines Aufsatzes verfolgt er diesen Gedanken dann auch nicht weiter.[153]

Gernot Böhme selbst thematisiert das Verhältnis von Aura und Atmosphäre in verschiedenen seiner Texte. So bezeichnet er Aura als »charakterlose Atmosphäre oder *Atmosphäre überhaupt*«.[154] An anderer Stelle beschreibt er Aura als »obviously something spatially diffused, almost like a breath or a haze – an atmosphere, precisely«.[155] Ganz so *obvious* ist diese Verknüpfung allerdings nicht, wie hier gezeigt wurde. Der Aura diesen dezidiert räumlichen Charakter zuzuschreiben, erscheint vielmehr wie eine gegenwärtige Anpassung des Aura-Begriffs im Sinne von Inszenierungstechniken und Auratisierung, die kaum noch etwas mit dem Aura-Begriff zu tun hat, den Benjamin in seinem vielzitierten Aufsatz entwickelt hat und der oben skizziert wurde. Allerdings: Wenn man sich dieser Bedeutungsverschiebung von selbstreferentieller zu fremdreferentieller

150 Niewerth 2018, S. 74.

151 Ebd., S. 74–75, Hv. i. O.

152 Benjamin 2003, S. 15.

153 Vgl. Böhme: »Precisely these dimensions of naturalness and corporeality in the experience of aura disappear in Benjamin's later use of the term« (2017, S. 18).

154 Böhme 2013a, S. 35, Hv. i. O.

155 Böhme 2017, S. 18.

Aura bewusst ist, so erscheint es dann doch plausibel – wie es Böhme tut – Aura als eine Form von Atmosphäre zu verstehen, aber eben eine, die keine Färbung, keinen Charakter besitzt.[156] Eine solche Aura hebt einen Wahrnehmungsgegenstand erst einmal nur als etwas Besonderes hervor, ohne diesen Gegenstand näher zu charakterisieren. In diesem Sinne lassen sich Atmosphären – wie von Spangenberg vorgeschlagen – als »partielle und säkularisierte Synonyme des Aura-Begriffs«[157] bezeichnen.

Halten wir also fest: Aura (nach gegenwärtigem, fremdreferentiellen Verständnis) und Atmosphäre können als nahe Verwandte verstanden werden. Beide sind herstellbar und charakterisieren bestimmte Wahrnehmungsphänomene. Doch auch wenn der Aura bzw. dem Prozess der Auratisierung zunehmend auch eine räumliche Komponente zugestanden wird, so scheint mir diese in den Atmosphären stärker verankert und mit Hilfe des Atmosphärenbegriffs besser beschreibbar im Sinne eines räumlichen Totaleindrucks auf Basis von Erzeugenden. Wenn eine Aura hergestellt wird, wenn mit Hilfe spezifischer Inszenierungstechniken auratisiert wird, dann geht es darum, dass ein bestimmtes Objekt (oder auch eine bestimmte Person) auf bestimmte Art und Weise wahrgenommen wird. Wenn eine Atmosphäre hergestellt wird, wenn mit Hilfe spezifischer Inszenierungstechniken ästhetische Arbeit betrieben wird, dann geht es darum, dass die Situation als Ganzes auf bestimmte Art und Weise wahrgenommen wird.

Sprechen wir allerdings nicht nur allgemein von Atmosphären, sondern ganz konkret von Vergangenheitsatmosphären, so scheint mir, dass meine obigen Überlegungen zum Widerstreit von Distanz und Nähe auch in der gegenwärtigen Nutzung des Aura-Begriffs Gültigkeit beanspruchen können. In der Nutzung des Aura-Begriff schwingt weiterhin eine Wertepräferenz mit, die den als auratisch beschriebenen Gegenstand als besonders markieren soll. Was auratisch ist, soll unnahbar sein. Dieser Kern der Aura nach Benjamin, die »einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag«, bleibt bis heute unangetastet. Aura ist Ferne, Vergangenheitsatmosphäre ist Nähe, Aura ist die Erzeugung von Distanz, Vergangenheitsatmosphäre ist die Aufhebung von Distanz. In der Räumlichkeit sowie der Möglichkeit ihrer Herstellung und Inszenierung mögen sich Aura und Atmosphäre angenähert haben, aber der spezifische Begriff der Vergangenheitsatmosphäre beschreibt ein fundamental anderes Phänomen als es der Begriff der Aura tut.

---

156 Böhme bleibt allerdings insgesamt recht unkonkret in seiner Verbindung von Atmosphäre und Aura. Er braucht den Aura-Begriff in seiner Argumentation hauptsächlich, um seine Kritik an einer »klassische[n] Ästhetik« anzubringen (2013, S. 35), der er vorwirft, Atmosphären übersehen zu haben (siehe hierzu Kapitel B/I/2).

157 Spangenberg 2010, S. 401.

II Ausblick

Die in dieser Arbeit untersuchten Spiele sind Ansichtsexemplare einer viel weitreichenderen Dynamik, einer Rückbesinnung auf sinnliche, gar vorsinnliche Weltwahrnehmung. Eine »Ästhetisierung des Realen«[158] bricht sich Bahn und Digitale Spiele schreiten voran, indem sie eindringlich zeigen, welch affektive und emotionale Wucht die gekonnte Herstellung von Atmosphären mit sich bringt. Denn natürlich ließe sich an diese Arbeit die Frage stellen: Warum ausgerechnet Digitale Spiele? Ganz offenbar haben wir es hier mit einem deutlich weitreichenderen Phänomen zu tun, das nahezu alle Lebensbereiche betrifft.

Und ja, es stimmt, Ästhetik ist »ein Grundbedürfnis des Menschen«[159] und deswegen wäre es natürlich falsch zu behaupten, Digitale Spiele würden hier eine Art Sonderweg beschreiten, indem sie sich einer Befriedigung dieses Bedürfnisses widmen. Es ist auch nicht so, dass Atmosphären bisher völlig unter dem Radar wissenschaftlicher Beschäftigung geblieben wären, wie gezeigt wurde (Kapitel A/4, B/I/7). Schauen wir uns nur die Bereiche an, die sich als Praktiken einer Public History fassen lassen, so wird schon unübersehbar, dass der menschliche Kontakt mit dem Vergangenen nicht mehr adäquat ohne Gefühlsdimension zu beschreiben ist.

Und doch erscheint es nicht arbiträr, ob man nun das Digitale Spiel oder irgendein anderes Format erlebnisorientierter Geschichtskultur in den Blick nimmt, wenn der Versuch gewagt wird, dem Atmosphärischen – so weit es eben geht – das Diffuse und Unantastbare auszutreiben. Ich konnte im Gegenteil zeigen, dass historisierende Digitale Spiele den idealen Ausgangspunkt darstellen, um atmosphärisches Vergangenheitserleben medien- und gesellschaftsübergreifend besser zu verstehen, weil die Kontrolle der Entwickler:innen über die räumlichen Arrangements, in denen Atmosphären entstehen können, nirgends größer ist.

Was brauchen wir jetzt, grob gefragt, *moving forward*? Es ist nicht das erste Mal, dass ich das schon von Böhme geforderte »begriffliche Instrumentarium«[160] und die »atmosphärische[n] Kompetenzen«[161] in den Raum werfe, doch ich wie-

158 Böhme 2001, S. 19.
159 Böhme 2013a, S. 41.
160 Böhme 2001, S. 19.
161 Böhme 2007, S. 40.

derhole diesen Punkt so oft, weil ich ihn für entscheidend halte. Ich verstehe diese Arbeit nicht derart, dass sie es ›nur‹ uns Forscher:innen, die wir uns dem Digitalen Spiel widmen, endlich ermöglicht, dem Atmosphärischen im Virtuellen gut gerüstet zu begegnen. Ich meine es ernst, wenn ich sage, dass ich der Public History und all den Forscher:innen, die sich in diesem Bereich unterschiedlichsten erlebnisorientierten Praktiken widmen, etwas an die Hand geben möchte. Das ändert gewiss nichts daran, dass die hier ausgebreitete Heuristik sowie die anhand dreier Spielanalysen entwickelte Theorie-Skizze besonders dem Medium des Digitalen Spiels gerecht werden. Medienspezifische Anpassungen werden notwendig sein, doch der Grundstein für weitere Beschäftigungen mit dem Atmosphärischen ist mit dieser Arbeit gelegt.

Das Digitale Spiel hat sich in dieser Arbeit als eine Art Brennglas erwiesen, denn hier zeigen sich all die Dynamiken, die mit dem atmosphärischen Vergangenheitserleben assoziiert sind, besonders deutlich. Digitale Spiele sind, so lässt sich sagen, Experimentierkammern der Wirklichkeitsproduktion. Es gibt keinen realweltlichen Ort, der den ästhetisch Arbeitenden eine solche Freiheit in der Bereitstellung atmosphärischen Potenzials bietet, der so viele Variablen in die Hände derer gibt, die »Wirklichkeitsdesign«[162] betreiben – kurz: Digitale Spiele sind Wirklichkeitsdesign in Reinform. Wer Digitale Spiele auf ihre Atmosphären hin untersucht, hebt einen Schatz an Wissen und Techniken, der über das Spiel hinaus von Relevanz ist. Wir als Forscher:innen können von den Praktiker:innen lernen, können mit ihrer Hilfe unseren Blick schärfen für das, was so oft unbewusst unseren Weltkontakt prägt.

Und es ist nicht nur das: Das Digitale Spiel und ganz besonders historisierende Digitale Spiele weisen vokale Communities auf, für die ein Sprechen über Atmosphären ganz alltäglich ist. Wo sonst ließe sich so viel darüber lernen, was Menschen von ihrem vermeintlich unmittelbaren Kontakt mit der Vergangenheit erwarten, welche Authentizitäts- und Präsenzbedürfnisse sie haben? Die Quellenbasis ist diesbezüglich erst vorsichtig angetastet worden.

Die sehr klar auf das Digitale Spiel fokussierte, mit Empirie angereicherte Theoriebildung in dieser Arbeit hat mich dann schlussendlich zu sehr grundlegenden Überlegungen zum Verhältnis von Geschichte und Vergangenheit geführt. Auch diese sind gewiss je nach Untersuchungsgegenstand zu überprüfen und zu hinterfragen, aber mir scheint doch sehr eindeutig, dass die Geschichtswissenschaft vor der Herausforderung steht, sich zur Verschmelzung von Geschichte und Vergangenheit im unmittelbaren, atmosphärischen Erleben zu positionieren.

Um die Übertragbarkeit von Heuristik und Theorie, aber auch der noch offenen Fragen auf andere Felder der Public History einmal ganz konkret zu ma-

162 Welsch 2019, S. 134.

chen: Auch (historische) Museen werden zunehmend »as part of the experience economy«[163] betrachtet. Sie stehen vor der Herausforderung, im Kontext anderer Erlebnismedien für ihre Besucher:innen relevant zu bleiben, »thus avoiding being perceived as outdated and obsolete institutions«.[164] Gleichzeitig besteht die Gefahr, in Richtung einer konsumorientierten Vermarktung von beispielsweise Vergangenheitserlebnissen abzudriften[165] und dabei ihr Profil als »Ort historischer Unterweisung«[166] zu verwässern.[167] Frühe Forschung zu »atmospherics« aus Perspektive der Marketingforschung, z. B. von Wirtschaftswissenschaftler Philip Kotler,[168] wird nun zunehmend für Museumskontexte adaptiert, um die gewünschte Erlebnisorientierung anbieten zu können.[169] Regan Forrest fasst die Bedeutung des Atmosphärischen für Museen folgendermaßen zusammen:

> »Its central premise is that the environment has the capacity to influence people's behavior via sensory and emotional mechanisms, and that this influence can be manipulated in perceptible ways through design choices.«[170]

Eine Anknüpfung an bisherige Überlegungen zur ästhetischen Arbeit im Sinne eines Wirklichkeitsdesigns drängt sich hier auf. Mit einem solchen Verständnis von Atmosphären ist gleichsam eine Abkehr von einer Haltung verbunden, die Atmosphären, so formuliert es Peter Bjerregaard, als »icing on the content cake« und als »somewhat additive layer on top of the scientific information or the political message the museum is supposed to deliver« versteht.[171] Dies ist allerdings nur möglich, wenn auch die Rolle des Museumsobjekts, der »Museumsdinge«,[172] überdacht wird in dem Sinne, dass sie auch und besonders als »ästhetischer Impulsgeber«[173] und Ermöglicher von »*aesthetic experience*«[174] fungieren. Museumsdinge wären dann als Erzeugende zu operationalisieren, um hier den Begriff von Böhme zu verwenden. Und jüngere Studien deuten auch tatsächlich darauf hin, dass eine gelungene atmosphärische Gestaltung eines Museums »drives visitor

163 Biehl-Missal/vom Lehn 2015, S. 245.
164 Piancatelli et al., 2021, S. 547.
165 Vgl. Biehl-Missal/vom Lehn 2015, S. 253.
166 Niewerth 2018, S. 66.
167 Als Beispiel für solche Überlegungen zur Zukunft des Museums lässt sich das Projekt »Geschichtslandschaften 5.0« der Stiftung Haus der Geschichte anführen (vgl. Rosenberger 2021).
168 Kotler 1973.
169 Vgl. Forrest 2013; Biehl-Missal/vom Lehn 2015.
170 Forrest 2013, S. 202.
171 Bjerregaard 2015, 75.
172 Thiemeyer 2016, S. 83.
173 Ebd., S. 81.
174 Biehl-Missal/vom Lehn 2015, S. 235, Hv. i. O.

intention to recommend the museum experience to their peers and friends and the intention to revisit the museum«.[175]

Es lässt sich also sagen: Forscher:innen der Museum Studies dürften keineswegs überrascht sein von den Thesen und Argumenten, die ich in meiner Arbeit vorbringe, weil Überlegungen in diese Richtungen auch in der Museumsforschung geäußert werden. Anders formuliert: Ich glaube, dass ich mit meiner am Digitalen Spiel entwickelten und geschärften Heuristik und Theorie offene Türen in der Public History einrenne, aber dass die von mir eingebrachten Begrifflichkeiten erheblich zu einem besseren Verständnis der Atmosphären beitragen können. Gleichzeitig ist dieser Prozess auch in die entgegengesetzte Richtung, also im Sinne eines Austauschs zu denken. Auch die Erforschung atmosphärischer virtueller Welten kann von Erkenntnissen, die aus der Betrachtung anderer Erlebnisformate gewonnen werden, profitieren.

Das sei wieder an historischen Museen verdeutlicht: Historikerin Steffi de Jong, die sich in einem Aufsatz mit »soundscapes« und »sonic immersion« in Museen auseinandersetzt,[176] zieht beispielsweise ganz konkret die Verbindung zum Digitalen Spiel. Sie weist auf die komplexe Soundgestaltung in diesem Medium hin und kommt zu dem Schluss, dass so »immersion through sound« ermöglicht werde und dass sich ähnliche Techniken auch in Museen beobachten ließen.[177] Auf Basis der Ergebnisse dieser Arbeit lässt sich sagen, dass sich diese »sonic immersion« wohl noch besser mit dem Atmosphärenbegriff beschreiben ließe, der Sound wertschätzt, aber gleichzeitig als Teil eines holistisch gedachten Totaleindrucks behandelt. Doch die grundlegende Stoßrichtung überzeugt: Denken wir zurück an die Ausführungen zum »systemic sound design« von Assassin's Creed Syndicate, so wird klar, dass das Wissen über dieses Praxishandwerk von unschätzbarem Wert für das ebenfalls stark durch seine Räumlichkeit geprägte Museum sein könnte. Gleichsam dürften die Museum Studies von der begrifflichen Ausdifferenzierung profitieren können, die diese Arbeit leistet, denn natürlich werden auch dort Begriffe wie »presence and atmosphere«,[178] »affective strategies«[179] oder »auratic experience«[180] verwendet, um unmittelbares Erleben zu beschreiben. Und auch der Authentizitätsbegriff ist von erheblicher Bedeutung in Museumskontexten, denn »Authentizität generiert Wert: Ausstellungswert, kommunikativen Wert und Geldwert.«[181] Authentizität wird gar von Dennis Niewerth als Voraussetzung eines ästhetischen Erlebens bestimmt:

175 Piancatelli et al. 2021, S. 547.
176 De Jong 2018.
177 Ebd., S. 90.
178 Madsen 2019, S. 233.
179 Witcom 2013, S. 256.
180 Ebd., S. 269.
181 Thiemeyer 2016, S. 82.

> »Das Museum ist demnach also eine Institution, die dem ästhetischen Erleben dient, was zugleich auch die Verwendung dramatisch-inszenatorischer Präsentationsformen legitimiert, welche einer reinen Lehrinstitution nicht angemessen wären. Dieses ästhetische Erleben wiederum benötigt Objekte, die nicht nur mit Sinn belegt, sondern eben vor allem auch *authentisch* sind.«[182]

Was diese Arbeit nun leistet, ist, Authentizität an atmosphärisches Erleben anzubinden, indem Authentizität als Gefühl operationalisiert wird, das im Kontakt mit Vergangenheitsatmosphären entsteht, und Begriffe wie Affekt und Aura und Konzepte wie Präsenz und Immersion mit den Atmosphären zu verbinden. Das holistische Phänomen der Atmosphäre wird ganz bewusst mit Hilfe einer Theorie gefasst, die bestehende Begriffe und Konzepte nicht abtut oder verdrängen möchte, sondern so gut es geht den Anschluss wagt. Denn natürlich: Vergangenheitsatmosphären haben durchaus Überschneidungspunkte mit Konzepten wie Immersion, Involvierung oder Präsenz (siehe Kapitel B/III/3), denn all die genannten Konzepte nehmen für sich in Anspruch, Distanzaufhebung adäquat beschreibbar zu machen. Doch unabhängig von dieser offenkundigen Verwandtschaft ist zu betonen, dass Vergangenheitsatmosphäre als analytisches Konzept problemlos für sich stehen und seine Schärfe ausspielen kann: Mit der Art und Weise, wie ich Vergangenheitsatmosphären verstehe, ist das ganzheitliche Erleben von Umwelten betont. Besser als bestehende Begriffe und Theorien eignen sich die Vergangenheitsatmosphären, um Umgebungen und ihre bewusste Herstellung zu beschreiben und die Erlebnisdimension der gegenwärtigen Geschichtskultur wissenschaftlich aufzuarbeiten.

Intensiv bin ich beispielsweise auf die Herausforderung eingegangen, die ich durch die vermeintliche Verschmelzung von Geschichte und Vergangenheit im unmittelbaren Erleben an die Geschichtswissenschaft gestellt sehe. Die Frage wurde aufgeworfen, ob und wie es möglich sein könnte, die Wirklichkeit der Vergangenheit wieder auf die Realität der Geschichte zu vereinzeln. Hier könnte das Digitale Spiel von Museen lernen bzw. Forscher:innen könnten in Richtung der Museum Studies blicken, um Anregungen zu finden und Kritikfähigkeit auszubilden. Es ist beispielsweise nicht ungewöhnlich, dass »art and history museums emphasize the controversial potential of their artifacts and the generally challenging potential of art, which allows for unexpected and unpleasant experiences«.[183] Die Management- und Interaktionsforscher:innen Brigitte Biehl-Missal und Dirk vom Lehn führen hier den Liebeskind-Bau als Teil des Jüdischen Museums in Berlin als Beispiel an. Im Grunde beschreiben sie hier

182 Niewerth 2018, S. 67, Hv. i. O.
183 Biehl-Missal/vom Lehn 2015, S. 242.

eine Form des Atmosphärendesigns, der es dezidiert darum gehe, Reflexionsprozesse auszulösen, statt sie zu umgehen oder zu unterdrücken: »Five empty spaces or voids run vertically all the way through from the ground floor of the building up to the roof. They have walls of bare concrete, without heat or air conditioning and largely without artificial light.«[184] Und auch Steffi de Jong – auch wenn sie sich nicht konkret am Atmosphärenbegriff abarbeitet – wirft die Möglichkeit einer »sentimental education« in musealen Kontexten in den Raum, indem »sounds that add an interpretative level to the exhibition section« genutzt werden.[185] Solche Erzeugende – um hier wieder die Begrifflichkeiten dieser Arbeit zu nutzen – ließen sich im Sinne der Bojahr'schen atmosphärischen Störungen denken, d. h. sie würden ganz bewusst den vermeintlich unmittelbaren Kontakt mit der Vergangenheit brechen, um zur Reflexion anzuregen. Anstelle eines brechungsfreien Eintauchens in die Vergangenheit mit Hilfe gekonnt gestalteter Vergangenheitsatmosphären würde das Ziel treten, »unsettlement« auszulösen.[186]

Diese Überlegungen kratzen sicherlich nur an der Oberfläche dessen, was möglich ist, wenn die Ergebnisse dieser Arbeit im Kontext anderer erlebnisorientierter Medien der Geschichtskultur überprüft, adaptiert und weiterentwickelt werden. Gleichzeitig ist damit nicht gesagt, dass die Arbeit zum Atmosphärischen im Digitalen Spiel abgeschlossen wäre und es jetzt nur noch um die Übertragung in andere Felder ginge. Es gibt gewiss noch genug zu tun, wenn wir weiterhin auf das Digitale Spiel fokussiert bleiben.

Klar ist zum Beispiel, dass ich zwar drei Spiele ausgewählt habe, die sich meiner Einschätzung nach hervorragend für eine Analyse der Techniken ästhetischer Arbeit am Digitalen Spiel eignen, weil sie sowohl unterschiedliche Perspektiven wie auch unterschiedliche Genres abdecken. Doch sind damit ohne Zweifel nicht einmal annähernd alle möglichen Ausprägungen von objektivem Point of View, semi-subjektiven Point of View und subjektiven Point of View abgedeckt – von Mischformen ganz zu schweigen – wie auch noch zahlreiche andere Genres wie Rollenspiele, Rundenstrategiespiele oder Simulationsspiele unbeachtet blieben. Ebenfalls sind in dieser Arbeit nur Singleplayer-Spiele bearbeitet worden. Eine Betrachtung von Multiplayer-Spielen jedweder Couleur, beispielsweise Online-Shooter oder Massive Multiplayer Online Games, müsste die soziale Komponente atmosphärischen Erlebens einschließen, auf die Gernot Böhme andeutungsweise eingeht, wenn er von »kommunikative[n] Atmosphären«[187] spricht. Die Frage wäre auch, ob und inwiefern andere Spieler:innen in virtuellen Welten als atmosphärische Störungen, aber auch selbst als Erzeu-

184 Biehl-Missal/vom Lehn 2015, S. 247.
185 De Jong 2018, S. 100.
186 Witcomb 2013, S. 267.
187 Böhme 2001, S. 102.

gende im Sinne einer Ko-Präsenz[188] fungieren könnten. Darüber hinaus müsste auf inhaltlicher Ebene über meinen Untersuchungsfokus auf das viktorianische 19. Jahrhundert hinausgegangen werden, um vergleichende Analysen anstellen zu können. Es wäre zu klären, ob bestimmte Epochen, die in Digitalen Spielen Verarbeitung finden, mit bestimmten Erzeugenden bzw. Techniken der Atmosphärenproduktion assoziiert sind. Außerdem wurden in dieser Arbeit drei Spiele bearbeitet, die sich als Großproduktionen bzw. sogenannte »Triple-A«-Produktionen bezeichnen ließen, d. h. solche Spiele, die von großen, finanzstarken Teams produziert wurden. Anregend könnte ein Blick in Richtung der sogenannten Indie-Games[189] sein, die vermutlich – nicht zuletzt aufgrund geringerer Budgets – auf andere Techniken der Atmosphärenproduktion zurückgreifen müssen als beispielsweise visuell hochgradig aufwendige Stadtlandschaften zu inszenieren.[190] Ebenso wäre zu klären – darauf weisen beispielsweise Olli Sotamaa und Jan Švelch im Kontext der Production Studies hin – welche Rolle die jeweilige Hardware spielt, wenn es darum geht, wie Atmosphären realisiert werden, d. h. »how producers […] operate within the boundaries of the available

---

188 In meiner Masterarbeit habe ich rudimentäre Überlegungen zur Verbindung von »leibliche[r] Ko-Präsenz« nach Erika Fischer-Lichte (2012, S. 54) und Atmosphären vorgebracht (Zimmermann 2019b, S. 100).

189 »Mit dem Begriff Independent Game ist zunächst die weitgehende Unabhängigkeit eines Entwicklerstudios und dessen Produkte von einem Publisher gemeint. Allerdings ist diese Abgrenzung nicht scharf, denn es ist durchaus möglich, dass ein unabhängiges Entwicklerstudios auf die Hilfe eines Publishers zurückgreift, um ein Spiel zu vermarkten. Gemeint ist daher ebenso, dass ein Independent-Entwickler nicht unmittelbar Teil eines (zumeist großen und finanzstarken) Publishers ist, also etwa ein Tochterunternehmen. Ein weiterer Bedeutungsaspekt ist hiermit direkt verbunden: Unabhängige Entwicklerstudios haben in der Regel nur geringe Finanzkraft und setzen sich nur aus wenigen Personen zusammen – auch Studios, die nur aus einer Person bestehen, sind nicht ungewöhnlich. Hieraus ergibt sich, dass mit dem Begriff Independent Game auch eine bestimmte Art von Spielen gemeint ist, die z. B. nicht an die grafische Brillanz von Großproduktionen heranreichen können, dafür aber in anderen Bereichen, also mit innovativen Spielmechaniken, einer besonderen audiovisuellen Darstellung oder mit sonst kaum bearbeiteten, oft auch kontroversen Thematiken auffallen. Der Übergang zu größeren Produktionen oder zu Kooperationen mit Publishern ist jedoch fließend, sodass eine geläufige und oft ironisch gestellte Frage in der Games-Branche lautet: ›Ist das noch Indie?‹« (Huberts/Zimmermann 2020, S. 263)

190 Friedrich, Heinze und Milch regen ebenfalls dazu an, kleinere Produktionen aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive zu analysieren: »Aber vermutlich setzt man auch auf das falsche Pferd, wenn man nur die wirtschaftlich erfolgreichen Spiele in den Blick nimmt. Nicht die Blockbuster-Spiele, die fest etablierten Regeln bekannter Genre gehorchen, ermöglichen die interessanten Auseinandersetzungen mit der Vergangenheit« (2020, S. 279). Sie implizieren damit allerdings zu einem gewissen Grad, dass zu den erfolgreichen Großproduktionen bereits alles gesagt wäre. Das stimmt gewiss nicht, wie ich ja auch mit dieser Arbeit zeigen konnte.

hardware infrastructure«.[191] Virtual Reality habe ich ja bewusst ausgeklammert, aber z. B. wäre auch danach zu fragen, inwiefern Mobile Games dazu in der Lage sind, atmosphärisch wirkmächtig zu werden. Und schließlich wäre dann die Atmosphärenproduktion bzw. das atmosphärenbasierte Wirklichkeitsdesign zu historisieren. Die Spiele, die ich in dieser Arbeit analysiert habe, erschienen alle in einem Zeitraum von weniger als zehn Jahren (2012–2019). Doch – und auch das hängt sicherlich mit der verfügbaren Hardware zusammen – wie wurden beispielsweise in der Frühphase der Digitalspielgeschichte Atmosphären hergestellt, als noch Pixelgrafik und Chiptunes dominierten? Hier spielen dann vermutlich noch stärker die Nutzungskontexte eine Rolle in der Atmosphärenrezeption durch die Spieler:innen, denn es dürfte einen großen Unterschied ausmachen, ob jemand Zuhause vor einem Bildschirm sitzt oder vor einem Automaten in einer Spielhalle steht.

Mit Bezug auf die Spieler:innen, also die Rolle des Subjekts in der Atmosphärenwahrnehmung, lassen sich ebenso noch zahlreiche lohnenswerte Fragestellungen für Anschlussforschung entwickeln. Wie eigentlich fast immer, wäre es auch hier möglich, Diskurs- und Inhaltsanalyse auszuweiten, d. h. mehr Kommentare sowie andere Kommentarquellen einzubeziehen. Auch quantitative Methoden der Digital Humanities könnten hier Anwendung finden, auch wenn es sicherlich eine nicht unerhebliche Herausforderung darstellt, dem ungenauen Sprechen über Atmosphären in algorithmenbasierten Untersuchungen zu begegnen. Es ließe sich ebenso überlegen, Nutzer:innenstudien zu entwickeln, um sich den Erwartungen an unmittelbares Vergangenheitserleben beispielsweise auf Basis von Befragungen anzunähern. Das unbewusste atmosphärische Erleben empirisch zu fassen, dürfte sich als schwierig erweisen, doch möglicherweise ließe sich mit Hilfe der Kognitionspsychologie ein Untersuchungsaufbau erdenken, der präreflexive Wahrnehmungsphänomene erfassen kann. Zuletzt ließe sich der Einfluss der Spieler:innen auf das atmosphärische Erleben auch theoretisch noch anders fassen als ich es in dieser Arbeit getan habe. Beispielsweise habe ich in meiner Masterarbeit noch erste Überlegungen dazu angestellt, den Performanzbegriff zu nutzen, um das Handeln der Spieler:innen mit ihren Wahrnehmungsprozessen in Form von »atmosphärischen Rückkopplungseffekten« zu verknüpfen,[192] obwohl das Atmosphärenkonzept – das hatte ich in der Einleitung schon unter Rückgriff auf Sarah Willner zu bedenken gegeben – »eher einem Interesse an Wahrnehmung entgegen[kommt], weniger einem, dass sich an geschichtskulturelle Performanzen richtet.«[193] Dennoch würde es sich möglicherweise lohnen, Vergangenheitsatmosphären und

191 Sotamaa/Švelch, 2021, S. 12.
192 Zimmermann 2019b, S. 71.
193 Willner 2017, S. 257.

Performanz versuchsweise zusammenzudenken und die Produktivität einer solchen Verbindung zu eruieren.

Für die hier skizzierte, weiterführende Forschung gibt diese Arbeit das Rüstzeug an die Hand. Die Mixed-Methods-Methodik, die hier Anwendung fand, kann beispielsweise für andere Spiele adaptiert werden. Zentral muss dabei stets sein, Produktions-, Rezeptions- und Produktästhetik zusammenzudenken und gleichberechtigt zu behandeln. Ich habe dabei unter anderem gezeigt, welche Art von – immer noch oft unbeachteten – paratextuellen Quellen – darunter Art-Books, Entwickler:innenvorträge oder Making-Ofs – berücksichtigt werden können und wie diese zu erfassen sind. Außerdem haben sich in den drei herausgearbeiteten Atmosphärenprofilen der untersuchten Spiele schon klare Schwerpunkte herauskristallisiert – von Mood Slides über Sounddesign bis hin zur spielweltlichen Architektur. Hieraus lassen sich für weitere Arbeiten explizite Forschungsfragen ableiten, die den Blick schärfen für bisher in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies vernachlässigte Aspekte des Digitalen Spiels. Welche Rolle spielen beispielsweise die Menüs und Ladebildschirme eines Spiels X für den ganzheitlichen atmosphärischen Eindruck? Inwiefern fungieren Sounds im Spiel als Repräsentanz des Visuellen oder gehen über das Visuelle bewusst hinaus, um subtile atmosphärische Eindrücke zu erzeugen? Inwiefern regt Spiel Y zu einer bewussten Wahrnehmung von Atmosphären an oder gibt sich im Gegenteil größte Mühe, das Atmosphärische als unbewusste Grundierung im Hintergrund zu belassen? Solche und andere Fragen können mit Hilfe der Ergebnisse dieser Arbeit entwickelt und gewinnbringend an mannigfaltige Gegenstände gestellt werden. Dahingehend bergen die in dieser Arbeit vorgestellte Heuristik, Methodik und Theorie-Skizze großes Potenzial für weitere Operationalisierungen.

Abschließend sei eine Sache noch einmal ganz deutlich unterstrichen: Der Eindruck könnte hier und da aufgekommen sein, dass ich Vergangenheitsatmosphären für problematisch, gar für eine Gefahr halte, weil sie sowohl machtvoll als auch oft unerkannt operieren und weil sie – spezifisch auf die Geschichtswissenschaft bezogen – eine Verschmelzung von Geschichte und Vergangenheit implizieren. Derart möchte ich meine Arbeit allerdings nicht verstanden wissen. Es geht mir nicht darum, eine normative Position einzunehmen in dem Sinne, dass ich dafür plädieren würde, dem Siegeszug der Atmosphären Einhalt zu gebieten oder historisierende Digitale Spiele, die erfolgreiche Vergangenheitsatmosphären herstellen, deswegen scharf zu kritisieren. Vielmehr sehe ich meine Arbeit in der Tradition einer »postnormative[n] Kritik«, wie sie Eva Illouz angeregt hat.[194] Es ist dahingehend wichtig, wie sie es formuliert, »Selbstverständ-

194 Illouz 2018b, S. 286.

nisse und den Erwartungshorizont der Akteure ernst[zu]nehmen«[195], allerdings – und das ist zentral – »ohne sich der Rechenschaft, die Menschen von sich selbst ablegen, einfach anzuschließen, weil wir in der Lage sein müssen, Normen aufzustellen, die über das Selbstverständnis der Akteure hinausweisen.«[196] Die postnormative Kritik hat also zwei Seiten: Zwar nimmt sie keine Vorverurteilung vor, d. h. es geht nicht darum, »den Leuten zu erzählen, wie falsch ihre Wünsche und ihr Bewusstsein sind«.[197] Dennoch geht sie über eine rein deskriptive Ebene hinaus, da »der rhetorische Effekt der historischen Neubeschreibungen von Praktiken einen *kritischen Effekt* produziert«.[198] Konkret verfolge ich mit dieser Arbeit also nicht die Absicht, Vergangenheitsatmosphären und all jene, die sie herstellen und konsumieren, als per se problematisch oder kritikwürdig abzutun. Vielmehr ist mir daran gelegen – und damit schließe ich wieder an die zentrale Dynamik der Neuen Ästhetik nach Böhme an – Vergangenheitsatmosphären der wissenschaftlichen Bearbeitung überhaupt erst einmal zugänglich zu machen. Und ja, ich hoffe, dass diese »historische Neubeschreibung« einer bestehenden Praktik – und dass sie besteht, zeigt sich am Atmosphärendiskurs, den ich aufgedeckt habe – kritische Effekte produziert und ja, ich glaube, dass im Lichte der hier ausgebreiteten Heuristik, Methodik und Theorie vor allem das Verhältnis von Vergangenheit und Geschichte intensiver zu thematisieren sein wird. Sorgen erscheinen mir allerdings unberechtigt. Wir werden gut gewappnet sein, um den Atmosphären zu begegnen, und vielleicht – wenn wir Glück haben – können wir das atmosphärische Potenzial des Digitalen Spiels gemeinsam mit den Wirklichkeitsdesigner:innen in den Entwicklungsstudios zur Entfaltung bringen.

195 Illouz 2018b, S. 286.
196 Ebd.
197 Ebd., S. 289.
198 Ebd., S. 288; Hv. i. O.

F

SUPPLEMENTE

I Verzeichnisse

1 Literatur und Websites

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.

Aarseth, Espen (2001), »Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game«. In: Markku Eskelinen/Raine Koskimaa (Hrsg.): *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä, Finland: University of Jyväskylä, 152–171.

Aarseth, Espen (2012), »A narrative theory of games«. In: Magy Seif El-Nasr (Hrsg.): *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York, NY: ACM, 129–133.

Aarseth, Espen (2019), »Ludoforming. Changing Actual, Historical or Fictional Topographies into Ludic Topologies«. In: Espen Aarseth/Stephan Günzel (Hrsg.): *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript, 127–140.

Agnew, Vanessa (2007), »History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present«. In: *Rethinking History* 11.3, 299–312. Unter: https://doi.org/10.1080/13642520701353108 (Stand: 25.01.2022).

Agnew, Vanessa/Tomann, Juliane (2020), »Authenticity«. In: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge handbook of reenactment studies: Key terms in the field*. New York: Routledge, 20–24.

Aguilar Rodríguez, Jimena/Alvarez Igarzábal, Federico/Debus, Michael S./Maughan, Curtis Lee/Song, Su-Jin/Vozaru, Miruna/Zimmermann, Felix (Hrsg.) (2022), *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: transcript.

AKGWDS Redaktion (2021), »Ein Valhalla für Erinnerungen – Stimmen aus dem AKGWDS zum Release der ›Discovery Tour: Viking Age‹«. In: *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele,* 13.12.2021. Unter: https://gespielt.hypotheses.org/4440 (Stand: 21.01.2022).

Alvestad, Karl/Houghton, Robert (Hrsg.) (2021), *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. London: Bloomsbury Academic.

Anable, Aubrey (2018), *Playing with Feelings*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Andrew, Lydia (2021), »Foreword: The Collaborative Art of Game Music«. In: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge Mass.: Cambridge University Press, xxxiii–xxxvi.

Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (2022), »Der AKGWDS empfiehlt«. In: *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.* Unter: https://gespielt.hypotheses.org/literatur (Stand: 13.01.2022).

Ariese-Vandemeulebroucke, Csilla E./Boom, Krijn H. J./van den Hout, Bram/Mol, Angus A. A./Politopoulos, Aris (Hrsg.) (2021), *Return to the Interactive Past. The Interplay of Video Games and Histories*. Leiden: Sidestone Press.

Arkane Studios/Bethesda Softworks (2014), *Dishonored: The Dunwall Archives*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books.

Assassinscreed.de (o. D.), »Assassin's Creed Syndicate – Concept Art«. Unter: https://www.assassinscreed.de/ac-syndicate/concept-art?page=0%2C0.

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis (2020), »Anno 1800«. *Deutscher Computerspielpreis.* Unter: https://deutscher-computerspielpreis.de/gewinner/Anno-1800/ (Stand: 20.01.2022).

Backe, Hans-Joachim (2017a), »Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History«. In: *Ecozona. European Journal of Literature, Culture and Environment* 8.2. Unter: https://doi.org/10.37536/ECOZONA.2017.8.2.1362 (Stand: 25.01.2022).

Backe, Hans-Joachim (2017b), »Two Ways through the Looking Glass. Game Design as an Expression of Philosophy of Action«. Unter: https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/backe_pocg2017.pdf (Stand: 21.01.2022).

Backe, Hans-Joachim/Bonner, Marc/Zimmermann, Felix (2022), »CfP ›The Genre Buster – On Terminology, History, Worldbuilding and Gameplay of the Immersive Sim‹/›Der Genre-Buster – Zu Terminologie, Geschichte, Weltenbau und Gameplay der Immersive Sim‹«. *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung,* 16.02.2022. Unter: https://www.paidia.de/cfp-the-genre-buster-immersive-sim/ (Stand: 21.02.2022).

Balint, Wilhelm (o. D.), »London Stadtplan Sehenswürdigkeiten«. *city-walks.info.* Unter: https://www.city-walks.info/London/Stadtplan-Sehenswuerdigkeiten.html (Stand: 31.01.2022).

Banks, Miranda J./Conor, Bridget/Mayer, Vicki (Hrsg.) (2016), *Production studies, the sequel! Cultural studies of global media industries*. New York: Routledge.

Bartol, Wladimir (1998 [1938]), *Alamut*. Bergisch Gladbach: Lübbe.

Bassermann, Markus (2021), »Gameplay loops and other politics: Musings on Civilization, ideology and game development«. *Historical Games Network,* 29.10.2021. Unter: https://www.historicalgames.net/gameplay-loops-and-other-politics-musings-on-civilization-ideology-and-game-development/ (Stand: 17.01.2022).

Bathge, Peter (2019), »Anno 1800: Was hat die Anno Union erreicht? – »Über Landschlachten wurde hitzig diskutiert««. *GameStar,* 30.05.2019. Unter: https://www.

gamestar.de/artikel/Anno-1800-union-fazit-interview-landschlachten,3344497.html (Stand: 19.01.2022).

Bathge, Peter/Harth, Holger (2018), »Anno 1800 ist »kein politisches Spiel« – Interview zu Sklavenarbeit & Mikrotransaktionen«. *GameStar,* 05.09.2018. Unter: https://www.gamestar.de/videos/Anno-1800-ist-kein-politisches-spiel-interview-zu-sklavenarbeit-mikrotransaktionen,97197.html (Stand: 20.01.2022).

Baudrillard, Jean (1994), *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Bauman, Zygmunt (2017), *Retrotopia*. Berlin: Suhrkamp.

Baumgartner, Robert (2013), »Ein Erbe über den Tod hinaus – Die Rolle(n) von Kinderfiguren im Computerspiel«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung.* Unter: https://www.paidia.de/ein-erbe-uber-den-tod-hinaus-die-rollen-von-kinderfiguren-im-computerspiel/ (Stand: 25.01.2022).

Baumgartner, Robert (2014), »Ankunftsmomente: Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder Scrolls-Reihe«. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hrsg.): *Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 71–113.

Baumgartner, Robert (2021), *Sinn(es)-Welten: Die Wirkungsästhetik von Computerspielwelten*. Wiesbaden: Springer VS.

Baur, Stefan (1999), »Historie in Computerspielen: »Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt««. In: *Werkstatt Geschichte* 8.23, 83–91. Unter: https://werkstattgeschichte.de/wp-content/uploads/2017/01/WG23_083-091_BAUR_ANNO.pdf (Stand: 25.01.2022).

Bautz, Timo (2007), »Stimmig/unstimmig. Was unterscheidet Atmosphären?«. In: Rainer Goetz/Stefan Graupner (Hrsg.): *Atmosphäre(n): Interdisziplinäre Annährungen an einen unscharfen Begriff*. München: kopaed, 111–121.

Beavers, Sian (2019), *The Informal Learning of History with Digital Games.* Doktorarbeit. The Open University. Unter: http://oro.open.ac.uk/69919/ (Stand: 25.01.2022).

Beil, Benjamin (2012), *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: transcript.

Beil, Benjamin (2015), »Game Studies und Genretheorie«. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 29–69.

Beil, Benjamin (2017a), »Level 1: Verkörperung & Verwandlung«. In: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/T. Sofie Taubert (Hrsg.): *Im Spielrausch: Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 9–19.

Beil, Benjamin (2017b), »Level 3: Welten & Weltenbau«. In: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/T. Sofie Taubert (Hrsg.): *Im Spielrausch: Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 33–41.

Beil, Benjamin (2021), »›And You Didn't Even Look at It!‹ Assassin's Creed's (Self-) Discovery Tour«. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript, 55–74.

Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hanns Christian (Hrsg.) (2021), *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript.

Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018), »Avatar«. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, 201–217.

Bender, Steffen (2012), *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: transcript.

Benjamin, Walter (2003), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bernsen, Daniel/König, Alexander/Spahn, Thomas (2012), »Medien und historisches Lernen. Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik.«. In: *Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften* 1.1, 1–27. Unter: https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?FId=1069499 (Stand: 25.01.2022).

Bethesda Softworks (06.09.2012), »Dishonored Developer Documentary Part 1 – Inception«. *YouTube,* 06.09.2012. Unter: https://youtu.be/zs4nCzAUQV4 (Stand: 21.01.2022).

Biehl-Missal, Brigitte/vom Lehn, Dirk (2015), »Aesthetics and Atmosphere in Museums: A Critical Marketing Perspective«. In: Sharon Jeannette Macdonald/Helen Rees Leahy (Hrsg.): *The international handbooks of museum studies*. Chichester: Wiley-Blackwell, 235–258.

Bille, Mikkel/Bjerregaard, Peter/Sørensen, Tim Flohr (2015), »Staging atmospheres: Materiality, culture, and the texture of the in-between«. In: *Emotion, Space and Society* 15, 31–38. Unter: https://doi.org/10.1016/j.emospa.2014.11.002 (Stand: 25.01.2022).

Bjerregaard, Peter (2015), »Dissolving objects: Museums, atmosphere and the creation of presence«. In: *Emotion, Space and Society* 15, 74–81. Unter: https://doi.org/10.1016/j.emospa.2014.05.002 (Stand: 25.01.2022).

Blain, Louise (2015), »Assassin's Creed: Syndicate review«. *GamesRadar,* 22.10.2015. Unter: https://www.gamesradar.com/assassins-creed-syndicate-review/ (Stand: 21.01.2022).

Böhme, Gernot (2001), *Aisthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Wilhelm Fink.

Böhme, Gernot (2007), »Atmosphären wahrnehmen, Atmosphären gestalten, mit Atmosphären leben: Ein neues Konzept ästhetischer Bildung«. In: Rainer Goetz/Stefan Graupner (Hrsg.): *Atmosphäre(n): Interdisziplinäre Annährungen an einen unscharfen Begriff*. München: kopaed, 31–43.

Böhme, Gernot (2013a), *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.

Böhme, Gernot (2013b), »Wirklichkeiten. Über die Hybridisierung von Räumen und die Erfahrung von Immersion«. In: Institut für Immersive Medien/Hermann Schmitz (Hrsg.): *Atmosphären: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung*. Marburg: Schüren, 17–22.

Böhme, Gernot (2017), *Atmospheric Architectures*. London: Bloomsbury Academic.

Böhme, Gernot (2018), *Ästhetischer Kapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.

Böhme, Gernot (2019), *Leib. Die Natur, die wir selbst sind*. Berlin: Suhrkamp.

Bojahr, Philipp (2014), »Gestörte Atmosphären – Atmosphären der Störung. Zur Wahrnehmung von Störfällen in Computerspielen«. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hrsg.): *Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 267–294.

Bonner, Marc (2014a), »Bauen als Bedingung zum Sieg. Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architektur und Stadtgefüge in Strategie- und Aufbauspielen«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript, 239–256.

Bonner, Marc (2014b), »Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum. Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären gebauter Wirklichkeiten«. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hrsg.): *Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 209–222.

Bonner, Marc (2015), »Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach to the Prospect-Refuge Theory in Urban Open World Games by Merging Deleuze/Guattari and de Certeau«. Unter: https://www.academia.edu/24458160/Ambiguous_Play_Pattern_A_Philosophical_Approach_to_the_Prospect-Refuge_Theory_in_Urban_Open_World_Games_by_Merging_Deleuze_Guattari_and_de_Certeau.

Bonner, Marc (2018), »Die gekerbte Wildnis. Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten«. Unter: https://www.paidia.de/die-gekerbte-wildnis-inszenierungen-vermeintlich-unberuehrter-umwelt-in-digitalen-spielwelten/ (Stand: 08.12.2022).

Bonner, Marc (2019), »Piercing all Layers of the Anthroposphere. On Spatialization and Architectural Possibilism in Hitman«. In: Andri Gerber/Ulrich Götz (Hrsg.): *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. Bielefeld: transcript, 215–232.

Bonner, Marc (2021a), »Introduction. Prospects onto the Architectonics of Computer Games and their World Properties«. In: Marc Bonner (Hrsg.): *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing.

Bonner, Marc (2021b), »The World-Shaped Hall. On the Architectonics of the Open World Skybox and the Ideological Implications of the Open World Chronotope«. In: Marc Bonner (Hrsg.): *Game | World | Architectonics: Trans-*

disciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 65–98.

Borries, Bodo (2007), »Geschichtsbewusstsein«. In: Stefan Jordan (Hrsg.): *Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe*. Stuttgart: Reclam, 104–108.

Bösel, Bernd/Möring, Sebastian (2018), »Affekt«. In: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hrsg.): *Philosophie des Computerspiels: Theorie – Praxis – Ästhetik*. Stuttgart: J. B. Metzler, 193–204.

Bosman, Frank G. (2014), »›The Lamb of Comstock‹. Dystopia and Religion in Video Games«. In: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5, 162–182. Unter: https://doi.org/10.11588/REL.2014.0.12163 (Stand: 25.01.2022).

Bourdon, Jérôme (2021), »Telepresence«. In: Gabriele Balbi/Nelson Ribeiro/Valérie Schafer/Christian Schwarzenegger (Hrsg.): *Digital Roots*. Berlin: de Gruyter, 211–228.

Boym, Svetlana (2001), *The future of nostalgia*. New York, NY: Basic Books.

Brandenburg, Aurelia (2018), »Digitale Spiele und die (Un-)Authentizität von Gender und Queerness: Ein Beitrag aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft«. In: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (Hrsg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: deposit_hagen, 1–18.

Brandenburg, Aurelia (2020), »›If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?« Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt‹. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 201–220.

Brandis, Rüdiger (2020), »Tracing the Past with Digital Games. Historical Procedural Rhetorics«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 93–114.

Brauer, Juliane/Lücke, Martin (2020), »Emotion«. In: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge handbook of reenactment studies: Key terms in the field*. New York: Routledge, 53–56.

Bregger, Patrick (o. D.), »Assassin's Creed: Syndicate Credits (Windows)«. *MobyGames.* Unter: https://www.mobygames.com/game/windows/assassins-creed-syndicate/credits (Stand: 21.01.2022).

Bunnenberg, Christian (2021), »Das Ende der historischen Imagination? Geschichte in immersiven digitalen Medien (Virtual Reality und 360°-Film)«. In: Lars Deile/Jörg van Norden/Peter Riedel (Hrsg.): *Brennpunkte heutigen Geschichtsunterrichts: Joachim Rohlfes zum 90. Geburtstag*. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag, 174–179.

Burtchen, Christian (2018), »Die Anno-Serie: Markenbotschaft mit Farbe«. *Der Burtchen,* 19.09.2018. Unter: https://www.der-burtchen.de/2018/09/die-Anno-serie-markenbotschaft-mit-farbe/ (Stand: 20.01.2022).

Calleja, Gordon (2011), *In-game. Immersion to incorporation*. Cambridge, Mass./London: MIT Press.

camas/justcool393/randallbruder/CrystalVulpine (2021), »Reddit-Search«. *GitHub,* 01.04.2021. Unter: https://github.com/camas/reddit-search/ (Stand: 19.01.2022).

Cambridge Dictionary (o. D.), »Experience«. *Cambridge University Press.* Unter: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-german/experience (Stand: 14.01.2022).

Carlà-Uhink, Filippo/Freitag, Florian/Mittermeier, Sabrina (Hrsg.) (2017), *Time and temporality in theme parks*. Hannover: Wehrhahn Verlag.

Casey, Christian (2021), »Assassin's Creed Origins. Video Games as Time Machines«. In: *Near Eastern Archaeology* 84.1, 71–78. Unter: https://doi.org/10.1086/713365 (Stand: 25.01.2022).

Castendyk, Oliver (2020), »Marktdaten«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 226–229.

Cauvin, Thomas. (2016), *Public history. A textbook of practice*. New York/London: Routledge.

Champion, Erik Malcolm (2021), *Rethinking Virtual Places*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

Chapman, Adam (2013), »Is Sid Meier's Civilization history?«. In: *Rethinking History* 17.3, 312–332. Unter: https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719 (Stand: 25.01.2022).

Chapman, Adam (2016), *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Milton Park, New York: Routledge.

Chapman, Adam/Foka, Anna/Westin, Jonathan (2017), »Introduction: what is historical game studies?«. In: *Rethinking History* 21.3, 358–371. Unter: https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638 (Stand: 25.01.2022).

Chhabra, Deepak/Healy, Robert/Sills, Erin (2003), »Staged authenticity and heritage tourism«. In: *Annals of Tourism Research* 30.3, 702–719. Unter: https://doi.org/10.1016/S0160-7383(03)00044-6 (Stand: 25.01.2022).

Clemente-Ruiz, Aurélie (2019), »Von Mossul nach Palmyra. Eine virtuelle Reise durch das Weltkulturerbe«. *Bundeskunsthalle.* Unter: https://www.bundeskunsthalle.de/ausstellungen/archivierte-ausstellungen/virtuelle-reise.html (Stand: 21.01.2022).

Coert, Jean (2018), »Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt«. *H-Soz-Kult,* 28.05.2018. Unter: https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-174.

Coert, Jean (2020), »Discovery Tour: Ancient Greece«. *H/Soz/Kult,* 25.01.2020. Unter: https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-201 (Stand: 21.01.2022).

Colantonio, Raphaël (2018), »As a fan of Immersive Sims …«. *Twitter,* 05.05.2018. Unter: https://twitter.com/rafcolantonio/status/992864422245920768 (Stand: 21.01.2022).

Cook, James (2021), »Game Music and History«. In: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge Mass.: Cambridge University Press, 343–358.

Cook, Matt (2021), »Building Story«. In: *Making Games* 05–06–2021, 28–31.

Copplestone, Tara Jane (2017), »But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics«. In: *Rethinking History* 21.3, 415–438. Unter: https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615 (Stand: 25.01.2022).

Corriea, Alexa Ray (2015), »Assassin's Creed Syndicate Review«. *GameSpot,* 23.10.2015. Unter: https://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-syndicate-review/1900-6416291/ (Stand: 21.01.2022).

Cukurlu, Sinem (2019), »Creating Fascinating Spaces. The Assignement for Designers of both Virtuality and Reality«. In: Andri Gerber/Ulrich Götz (Hrsg.): *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. Bielefeld: transcript, 233–247.

D'Anastasio, Cecilia (o. D.), »award-winning reporter covering games …«. *Twitter.* Unter: https://twitter.com/cecianasta (Stand: 14.01.2022).

Daugbjerg, Mads (2016), »›As Real as it Gets‹: Vicarious Experience and the Power of Things in Historical Reenactment«. In: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history: Performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster: Waxmann, 151–171.

Davies, Paul (2015), *The Art of Assassin's Creed Syndicate*. London: Titan Books.

Dean, David (2020), »Living History«. In: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge handbook of reenactment studies: Key terms in the field*. New York: Routledge, 120–124.

Demantowsky, Marko (2019), »What is Public History«. In: Marko Demantowsky (Hrsg.): *Public History and School. International Perspectives*. Berlin: de Gruyter, 1–38.

Denard, Hugh (2012), »A New Introduction to the London Charter«. In: Anna Bentkowska-Kafel/Hugh Denard/Drew Baker (Hrsg.): *Paradata and transparency in virtual heritage*. London/New York: Routledge, 57–71.

Deppe, Martin (2018), »Anno 1800 – Exklusiv gespielt: Ein echtes Anno?«. *GameStar,* 16.07.2018. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-exklusiv-gespielt-ein-echtes-Anno,3332103.html (Stand: 20.01.2022).

Deppe, Martin (2019), »21 Jahre Inselraffen. Der große Anno-Report«. In: *GameStar* Sonderheft 2/2019, »Black Edition«, 130–146.

Di Mascio, Danilo (2021), »Architecture, Narrative and Interaction in the Cityscapes of the Assassin's Creed Series«. In: Ji-Hyun Lee (Hrsg.): *A New Perspective of Cultural DNA*. Singapore: Springer, 125–143.

Diaconu, Mădălina (2012), »Wetter, Welten, Wirkungen«. In: Christiane Heibach (Hrsg.): *Atmosphären: Dimensionen eines diffusen Phänomens*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 85–99.

Dolkemeyer, Lars (2020), »Autocracy for the People. Modes of response-able Action and the Management of Demise in Frostpunk«. In: *gamevironments* 13, 64–102. Unter: https://doi.org/10.26092/elib/402 (Stand: 20.01.2022).

Donald, Iain/Reid, Andrew (2020), »The Wild West: accuracy, authenticity and gameplay in Red Dead Redemption 2«. In: *Media Education Journal* 66, 15–23. Unter: https://rke.abertay.ac.uk/en/publications/the-wild-west-accuracy-authenticity-and-gameplay-in-red-dead-rede (Stand: 25.01.2022).

Donick, Mario (2020), *Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können*. Wiesbaden: Springer.

Dow, Douglas N. (2013), »Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II«. In: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York, London: Bloomsbury Academic, 215–231.

Ekman, Juha (o. D.), »Cel Shading – Everything You Need To Know«. Unter: https://okuha.com/what-is-cel-shading/ (Stand: 21.01.2022).

Elliott, Andrew B. R./Horswell, Mike (2020), »Crusading Icons. Medievalism and Authenticity in Historical Digital Games«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 137–155.

Elliott, Andrew B. R./Kapell, Matthew Wilhelm (2013), »Introduction: To Build a Past That Will «Stand the Test of Time» – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives«. In: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York, London: Bloomsbury Academic, 1–29.

Erbe, Marcus (2018), »Flüchtigkeit und Kontingenz. Die audiovisuelle Gestaltung digitaler Spiele in Relation zum Film«. In: Frank Hentschel/Peter Moormann (Hrsg.): *Filmmusik: Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden: Springer VS, 277–301.

Esser, Helena (2021), »Re-Calibrating Steampunk London: Heterotopia and Spatial Imaginaries in Assassins Creed: Syndicate and The Order 1886«. In: *Humanities* 10.1, 56. Unter: https://doi.org/10.3390/h10010056 (Stand: 25.01.2022).

Euteneuer, Jacob (2018), »Settler Colonialism in the Digital Age: Clash of Clans, Territoriality, and the Erasure of the Native«. In: Souvik Mukherjee/Emil Lundedal Hammar (Hrsg.): *Postcolonial Perspectives in Game Studies*. London: Open Library of Humanities.

Eyles, Mark/Pinchbeck, Dan (2011), »Playful ambience«. *Digital Games Research Association (DiGRA).* Unter: http://www.digra.org/digital-library/publications/playful-ambience/.

Fahlenbrach, Kathrin/Schröter, Felix (2015), »Game Studies und Rezeptionsästhetik«. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 165–208.

Feige, Daniel Martin (2015), *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.

Fernández-Vara, Clara (2019), *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.

Fickers, Andreas (2021), »Authenticity«. In: Gabriele Balbi/Nelson Ribeiro/Valérie Schafer/Christian Schwarzenegger (Hrsg.): *Digital Roots*. Berlin: de Gruyter, 299–312.

Fischer-Lichte, Erika (2012), *Performativität. Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.

Fishbune, Stephen J. (2018), »›Competent, Capable, and Practically Dressed‹: The Representation of Women in the Assassin's Creed Series«. In: *Midwest Journal of Undergraduate Research* 9, 18–36. Unter: http://research.monm.edu/mjur/files/2019/02/MJUR-i09-2018-2-Fishbune.pdf (Stand: 25.01.2022).

Fizek, Sonia (2021), »Quo Vadis German Game Studies? A Commentary«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* Sonderausgabe »Deutschsprachige Game Studies 2011–2021: Eine Bilanz«. Unter: https://www.paidia.de/quo-vadis-german-game-studies-a-commentary/ (Stand: 25.01.2022).

Fizek, Sonia (2022a), *Playing at a Distance. Borderlands of Video Game Aesthetic*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Fizek, Sonia (2022b), »Introduction: Slow Play. Notes on Enveloping Ambience in Video Games«. In: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis Lee Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaru/Felix Zimmermann (Hrsg.): *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: transcript, 129–146.

Flanders, Judith (2013), *The Victorian city*. London: Atlantic Books.

Fogu, Claudio (2009), »Digitalizing Historical Consciousness«. In: *History and Theory* 48.2, 103–121. Unter: https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x (Stand: 25.01.2022).

Forrest, Regan (2013), »Museum Atmospherics: The Role of the Exhibition Environment in the Visitor Experience«. In: *Visitor Studies* 16.2, 201–216. Unter: https://doi.org/10.1080/10645578.2013.827023 (Stand: 25.01.2022).

Frank, Allegra (2016), »No new Assassin's Creed game this year, Ubisoft confirms (update). The franchise is taking a break«. *Polygon,* 11.02.2016. Unter: https://www.polygon.com/2016/2/11/10966664/assassins-creed-no-new-game-2016 (Stand: 21.01.2022).

Freitag, Florian/Molter, Céline/Mücke, Laura Katharina/Rapp, Helena/Schlarb, Damien B./Sommerlad, Elisabeth/Spahr, Clemens/Zerhoch, Dominic (2020), »Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion«. In: *ambiances – International Journal of Sensory Environment, Architecture and Urban Space* Varia 2020. Unter: doi.org/10.4000/ambiances.3233 (Stand: 24.01.2022).

Freyermuth, Gundolf S. (2015a), »Game Studies und Game Design«. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 70–103.

Freyermuth, Gundolf S. (2015b), *Games, game design, game studies. Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.

Freyermuth, Gundolf S. (2021), »Paratext | Paraplay. Contextualizing the Concept of Paratextuality«. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript, 13–52.

Friedrich, Jörg (2020), »You Do Have Responsibility! How Games trivialize Fascism, why this should concern us and how we could change it«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 259–275.

Friedrich, Jörg/Heinze, Carl/Milch, Daniel (2020), »Digitale Spiele«. In: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 261–281.

Fritsch, Melanie (2018), *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.

Fritz, Jürgen (2018), *Wahrnehmung und Spiel*. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe.

Fröhlich, Petra (2019), »Anno 1800 Verkaufszahlen: 200.000 Stück nach wenigen Tagen«. *Gameswirtschaft,* 15.05.2019. Unter: https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/Anno-1800-verkaufszahlen/ (Stand: 20.01.2022).

Fröhlich, Petra (2020), »Ubisoft-Kultmarke Blue Byte verschwindet«. *Gameswirtschaft,* 08.12.2020. Unter: https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/ubisoft-blue-byte-studios-deutschland/ (Stand: 20.01.2022).

Fuchs, Mathias (2019), *Phantasmal Spaces*. London: Bloomsbury Academic.

Fuchs, Thomas (2017), »In Kontakt mit der Wirklichkeit. Wahrnehmung als Interaktion«. In: Magnus Schlette/Thomas Fuchs/Anna Maria Kirchner (Hrsg.): *Anthropologie der Wahrnehmung*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 109–139.

Gallagher, Rob (2014), »Careless Whispers: Hints of Queer Possibility in the Spaces of Dishonored«. In: *Media Fields Journal* 8, 1–11. Unter: http://mediafieldsjournal.org/careless-whispers/2014/5/30/careless-whispers-hints-of-queer-possibility-in-the-spaces-0.html (Stand: 25.01.2022).

Galloway, Alexander R. (2006), *Gaming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2022), »Jahresreport der deutschen Games-Branche«. Unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2021/08/game_Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2021_Deutsch.pdf (Stand: 13.01.2022).

Game Maker's Toolkit (2016), »Die Rückkehr der Immersive Sims | Game Maker's Toolkit«. *YouTube,* 18.08.2016. Unter: https://youtu.be/kbyTOAlhRHk (Stand: 21.01.2022).

Garbe, Andreas (2020), »Killerspiele«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 193–198.

Gaudiosi, John (21.09.2012), »Arkane Studios Reimagines First-Person With Dishonored«. *Unreal Engine,* 21.09.2012. Unter: https://www.unrealengine.com/en-US/blog/dishonored (Stand: 21.01.2022).

GDC (2016), »World of Dishonored: Raising Dunwall«. *YouTube,* 22.02.2016. Unter: https://youtu.be/LOQDbSvpFtY (Stand: 31.01.2022).

GDC (2018), »Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day«. *YouTube,* 09.04.2018. Unter: https://youtu.be/k7sizxMamls (Stand: 31.01.2022).

Giere, Daniel (2019), *Computerspiel, Medienbildung, historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag.

Gilbert, Lisa (2016), »›The Past is Your Playground‹: The Challenges and Possibilities of Assassin's Creed: Syndicate for Social Education«. In: *Theory & Research in Social Education* 45.1, 1–11. Unter: https://doi.org/10.1080/00933104.2017.1228812 (Stand: 25.01.2022).

Gilbert, Lisa (2019), »›Assassin's Creed reminds us that history is human experience‹: Students' senses of empathy while playing a narrative video game«. In: *Theory & Research in Social Education* 47.1, 108–137. Unter: https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713 (Stand: 25.01.2022).

Goertz, Hans-Jürgen (2007), »Wirklichkeit«. In: Stefan Jordan (Hrsg.): *Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe*. Stuttgart: Reclam, 328–331.

Gössling, Jonas (2013), »Die Geschichte von Blue Byte – Vom Dachgeschoss nach Düsseldorf«. *GameStar,* 18.08.2013. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/die-geschichte-von-blue-byte-vom-dachgeschoss-nach-duesseldorf,3026349.html (Stand: 20.01.2022).

Götz, Ulrich (2019), »From Asteroids to Architectoids. Close Encounters between Architecture and Game Design«. In: Andri Gerber/Ulrich Götz (Hrsg.): *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. Bielefeld: transcript, 201–213.

Greiner, Rasmus (2018), »Sonic Histospheres. Sound Design and History«. In: *Research in Film and History* New Approaches, 1–34. Unter: https://film-history.org/approaches/sonic-histospheres (Stand: 25.01.2022).

Griffero, Tonino (2018), *Quasi-things. The paradigm of atmospheres*. Albany: SUNY Press.

Grimshaw-Aagaard, Mark (2021), »A Step Back from Reality: Sound and Presence in Computer Games and Other Worlds«. In: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge Mass.: Cambridge University Press, 269–283.

Groebner, Valentin (2018), *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*. Frankfurt/M.: Fischer.

Grufstedt, Ylva (2020), *Counterfactual history and game design practice in digital strategy games.* Doktorarbeit. University of Helsinki. Unter: https://helda.helsinki.fi/handle/10138/315919 (Stand: 25.01.2022).

Gründken, Benjamin (2015), »Assassin's Creed: Unity – Technischer Vortrag über Engine-Entwicklung und Grafikfeatures«. *PC Games Hardware,* 15.08.2015. Unter: https://www.pcgameshardware.de/Assassins-Creed-Unity-Spiel-54198/News/Vortrag-ueber-Drawcalls-DX12-und-Engine-Entwicklung-1168136/ (Stand: 21.01.2022).

Gualeni, Stefano (2019), »Virtual World Weariness. On Delaying the Experiential Erosion of Digital Environments«. In: Andri Gerber/Ulrich Götz (Hrsg.): *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. Bielefeld: transcript, 153–165.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2004), *Production of presence. What meaning cannot convey*. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.

Gundermann, Christine (2021), »Einführung«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 11–17.

Gundermann, Christine/Brauer, Juliane (2021), »Emotionen«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 45–68.

Gundermann, Christine/Brauer, Juliane/Morat, Daniel (2021), »Historische Imagination«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 211–229.

Gundermann, Christine/Carlà-Uhink, Filippo (2021), »Rezeption«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 253–277.

Gundermann, Christine/Keilbach, Judith (2021), »Authentizität«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 19–43.

Gundermann, Christine/Keilbach, Judith/Morat, Daniel (2021), »Erlebnis und Erfahrung«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 99–120.

Gundermann, Christine/Koch, Georg/Peselmann, Arnika (2021), »Geschichtskultur«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 121–148.

Gundermann, Christine/Schwabe, Astrid/Sénécheau, Miriam (2021), »Historisches Denken«. In: Christine Gundermann/u. a. (Hrsg.): *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 175–208.

Günzel, Stephan (2012), *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt/M.: Campus.

Günzel, Stephan (2017), »Wahrnehmung im Computerspiel. Genealogie der Zeit und Ästhetik des Raums«. In: Magnus Schlette/Thomas Fuchs/Anna Maria Kirchner (Hrsg.): *Anthropologie der Wahrnehmung*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 245–268.

Günzel, Stephan (2019), »What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts«. In: Espen Aarseth/Stephan Günzel (Hrsg.): *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript, 13–40.

Haar, Ulrich/Aaltonen, Sebastian (2015), »GPU-Driven Rendering Pipelines«, 2015. Unter: http://advances.realtimerendering.com/s2015/aaltonenhaar_siggraph2015_combined_final_footer_220dpi.pdf (Stand: 21.01.2022).

Hageneuer, Sebastian (Hrsg.) (2020), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*. London: Ubiquity Press.

Halley, Dimitry (2020), »Assassin's Creed Syndicate im Test – Aus der Vergangenheit gelernt«, 21.02.2020. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-syndicate-gratis-epic-store-test,3239612.html (Stand: 21.01.2022).

Halley, Dimitry/Schulz, Elena (2021), »Das beste Assassin's Creed: Alle 14 Spiele im Top-Ranking«. *GameStar,* 02.05.2021. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/die-besten-assassins-creeds-alle-spiele-ranking,3358629.html (Stand: 21.01.2022).

Hanke, Barbara (2019), »Dimensionen des Geschichtsbewusstseins 2.0 – ein Vorschlag«. In: *Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften* 10.1, 126–136. Unter: https://doi.org/10.46499/1413.1177 (Stand: 25.01.2022).

Harrer, Sabine (2018), »Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis«. In: Souvik Mukherjee/Emil Lundedal Hammar (Hrsg.): *Postcolonial Perspectives in Game Studies*. London: Open Library of Humanities, 1–28.

Hartmann, Tilo/Wirth, Werner/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph/Schramm, Holger/Böcking, Saskia (2015), »Spatial Presence Theory: State of the Art and Challenges Ahead«. In: Matthew Lombard/Frank Biocca/Jonathan Freeman/Wijnand IJsselsteijn/Rachel J. Schaevitz (Hrsg.): *Immersed in media: Telepresence theory, measurement & technology*. Cham/Heidelberg/New York: Springer, 115–135.

Hasse, Jürgen (2014), *Was Räume mit uns machen – und wir mit ihnen. Kritische Phänomenologie des Raumes*. Freiburg: Verlag Karl Alber.

Hausar, Gernot (2014), »Der Stadt ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed-Reihe«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript, 211–225.

Heibach, Christiane (2012a), »Einleitung«. In: Christiane Heibach (Hrsg.): *Atmosphären. Dimensionen eines diffusen Phänomens*. München: Wilhelm Fink, 9–23.

Heibach, Christiane (2012b), »Manipulative Atmosphären.: Zwischen unmittelbarem Erleben und medialer Konstruktion«. In: Christiane Heibach (Hrsg.): *Atmosphären. Dimensionen eines diffusen Phänomens*. München: Wilhelm Fink, 261–282.

Hein, Dieter (2016), *Deutsche Geschichte im 19. Jahrhundert*. München: Verlag C. H. Beck.

Heinemann, Jan (2017), »Authentizität again: Der Tag des Zombie-Elefanten«. *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele,* 17.10.2017. Unter: https://gespielt.hypotheses.org/1697 (Stand: 17.01.2022).

Heinze, Carl (2014), *Mittelalter Computer Spiele*. Bielefeld: transcript.

Heinze, Robert (2017), »Learn to stop worrying and love authenticity«. *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele,* 27.10.2017. Unter: https://gespielt.hypotheses.org/1715 (Stand: 17.01.2022).

Henckmann, Wolfhart (2007), »Atmosphäre, Stimmung, Gefühl«. In: Rainer Goetz/Stefan Graupner (Hrsg.): *Atmosphäre(n): Interdisziplinäre Annährungen an einen unscharfen Begriff*. München: kopaed, 45–84.

Hennig, Björn (2019), »Der Wandel von Geschichtsbildern in Spielen am Beispiel der Anno-Serie«. *Spielkritik.com,* 10.04.2019. Unter: https://spielkritik.com/2019/04/10/gastspieler-geschichtsdarstellungen-in-spielen-am-beispiel-der-Anno-serie/ (Stand: 16.04.2019).

Hennion, Antoine/Latour, Bruno (2013), »Die Kunst, die Aura und die Technik gemäß Benjamin – oder wie man so viele Irrtümer auf einmal begehen kann und dafür auch noch berühmt wird«. In: Tristan Thielmann/Erhard Schüttpelz (Hrsg.): *Akteur-Medien-Theorie*. Bielefeld: transcript, 71–78.

Herzfeld, Gregor (2013), »Atmospheres at Play: Aesthetical Considerations of Game Music«. In: Peter Moormann (Hrsg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: Springer VS, 147–157.

Heß, Regine (2013), »Stimmung, Atmosphäre, Präsenz. Wirkungsästhetische Begriffe zur Analyse der Architektur von Peter Zumthor«. In: Institut für Immersive Medien/Hermann Schmitz (Hrsg.): *Atmosphären: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung*. Marburg: Schüren, 55–66.

Hinz, Felix/Körber, Andreas (2020), »Einführung. Warum ein neues Handbuch zu Geschichtskultur – Public History – Angewandter Geschichte?«. In: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 9–36.

Historical Games Network (o. D.), »About«. Unter: https://www.historicalgames.net/about/ (Stand: 14.01.2022).

Hobsbawm, Eric J. (1989), *The Age of Empire*. New York: Vintage Books.

Holt, Shari Hodges (2020), »Dickens ›was dead to begin with‹: Charles Dickens's Ghostly Afterlife in Neo-Victorian Narratives«. In: *Dickens Studies Annual* 51.2, 375–410. Unter: https://doi.org/10.5325/dickstudannu.51.2.0375 (Stand: 25.01.2022).

Holtorf, Cornelius (2013), »On Pastness: A Reconsideration of Materiality in Archaeological Object Authenticity«. In: *Anthropological Quarterly* 86.2, 427–443. Unter: https://doi.org/10.1353/anq.2013.0026 (Stand: 25.01.2022).

Holz, Hans Heinz (2010), »Realität«. In: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhart Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe [Band 5: Postmoderne bis Synästhesie]*. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 197–227.

Houghton, Robert (Hrsg.) (2021), *Playing the crusades*. Abingdon, Oxon/New York, NY: Routledge.

Huber, Simon (2014), »The Remediation of History in Assassin's Creed«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Early modernity and video games*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 162–174.

Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hrsg.) (2014), *Zwischen|Welten*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh).

Huberts, Christian/Zimmermann, Felix (2020), »Glossar«. In: Olaf Zimmermann/ Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 256–271.

IGDB (2016), »Dishonored 2 Press kit«. Unter: https://www.igdb.com/games/dishonored-2/presskit (Stand: 31.01.2022).

Illouz, Eva (2018a), »Einleitung – Gefühle als Waren«. In: Eva Illouz/Axel Honneth/ Michael Adrian (Hrsg.): *Wa(h)re Gefühle: Authentizität im Konsumkapitalismus*. Berlin: Suhrkamp, 13–48.

Illouz, Eva (2018b), »Fazit: Auf dem Weg zu einer postnormativen Kritik der emotionalen Authentizität«. In: Eva Illouz/Axel Honneth/Michael Adrian (Hrsg.): *Wa(h)re Gefühle: Authentizität im Konsumkapitalismus*. Berlin: Suhrkamp, 268–291.

Inderst, Rudolf (2020), »Close Playing«. *Open-Media-Studies-Blog der Zeitschrift für Medienwissenschaft,* 18.01.2020. Unter: https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/blog/digitale-medien-und-methoden (Stand: 20.01.2020).

Ingram, Meaghan (2019), »Rewriting Morality: Women, Sexuality and Morality in Dishonored«. In: Dawn Stobbart/Monica Evans (Hrsg.): *Engaging with Videogames: Play, theory and practice*. Leiden: Brill, 255–263.

Ivănescu, Andra (2020), »The Auteur and the 80s Mixtape. Popular Music and Authenticity in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain«. In: Martin Lorber/ Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 157–178.

Jackson, Lee (o. D.), »Dictionary of Victorian London«. Unter: http://www.victorianlondon.org/index-2012.htm (Stand: 21.01.2022).

Jackson, Lee (2014), *Dirty Old London. The Victorian Fight Against Filth*. New Haven/ London: Yale University Press.

Jayanth, Meghna (2021), »White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design«, 20. November 2021. Unter: https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c (Stand: 24.01.2022).

Jeffrey, Cal (2018), »Bethesda and Arkane Studios put Dishonored franchise on hiatus«. *Techspot,* 20.08.2018. Unter: https://www.techspot.com/news/76047-bethesda-arkane-studios-put-Dishonored-franchise-hiatus.html (Stand: 21.01.2022).

Jenkins, Henry (2004), »Game design as narrative architecture«. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass./London: MIT, 118–130.

Jokeit, Henric (2009), »Neuropsychologische Ansichten zur Authentizität«. In: Ursula Amrein (Hrsg.): *Das Authentische. Referenzen und Repräsentationen*. Zürich: Chronos, 209–223.

Jones, Phil Ian/Osborne, Tess (2018), »Analysing virtual landscapes using postmemory«. In: *Social & Cultural Geography* 21.2, 186–206. Unter: https://doi.org/10.1080/14649365.2018.1474378 (Stand: 25.01.2022).

Jong, Steffi de (2018), »Sentimental Education. Sound and Silence at History Museums«. In: *Museum and Society* 16.1, 88–106. Unter: https://doi.org/10.29311/mas.v16i1.2537 (Stand: 25.01.2022).

Jørgensen, Kristine (2015), »Dark Play in Dishonored«. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderoth/Ashley M.L. Brown (Hrsg.): *The dark side of game play. Controversial issues in playful environments*. New York, London: Routledge, 210–225.

Joson, Jullia (2022), »How Video Game Architecture is Speaking to You«. *ArchDaily,* 15.01.2022. Unter: https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you (Stand: 17.01.2022).

Juba, Joe (2015), »Assassin's Creed Syndicate: Rebuilding The Brotherhood«. *GameInformer,* 22.10.2015. Unter: https://www.gameinformer.com/games/assassins_creed_syndicate/b/playstation4/archive/2015/10/22/assassins-creed-syndicate-review-game-informer.aspx (Stand: 21.01.2022).

Juba, Joe (2021), »Ranking The Entire Assassin's Creed Series«. *GameInformer,* 21.12.2021. Unter: https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/12/13/ranking-the-entire-assassin-s-creed-series.aspx (Stand: 21.01.2022).

Just, Christian (2019), »So erfolgreich startet Anno 1800 – In der Release-Woche viermal so oft verkauft wie der Vorgänger«. *GameStar,* 29.04.2019. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-erfolg-release-woche,3343432.html (Stand: 20.01.2022).

Juul, Jesper (2019), *Handmade pixels. Independent video games and the quest for authenticity*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kallio, Kirsi Pauliina/Mäyrä, Frans/Kaipainen, Kirsikka (2011), »At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities«. In: *Games and Culture* 6.4, 327–353. Unter: https://doi.org/10.1177/1555412010391089 (Stand: 25.01.2022).

Kansteiner, Wulf (2017), »Transnational Holocaust Memory, Digital Culture and the End of Reception Studies«. In: Tea Sindbæk Andersen/Barbara Törnquist-Plewa (Hrsg.): *The Twentieth Century in European Memory. Transcultural Mediation and Reception*. Leiden: Brill, 305–343.

Kazig, Rainer (2007), »Atmosphären. Konzept für einen nicht repräsentationellen Zugang zum Raum«. In: Christian Berndt (Hrsg.): *Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn*. Bielefeld: transcript, 167–187.

Kazig, Rainer (2018), »Atmosphären als Ressource von Partizipation und Quartiersentwicklung. Expertise im Auftrag des vhw – Bundesverband für Wohnen und Stadtentwicklung«. *AAU cresson,* 2018. Unter: https://www.vhw.de/forschung/urbaner-wandel-gesellschaftl-zusammenhalt/quartier-und-nachbarschaft/projekte/atmosphaeren-als-ressource-von-partizipation-und-quartiersentwicklung-arpeq/ (Stand: 24.01.2022).

Keilbart, Lara (2020), »Queer Authenticity in the History of Games: Experiences of Knowing, Performing and Portraying Queerness in Games throughout the Last Four Decades«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 179–198.

Kelly, Andy (2021), »Thank God For Arkane Studios, A Triple-A Developer That Doesn't Treat You Like An Idiot«. *The Gamer,* 09.09.2021. Unter: https://www.thegamer.com/deathloop-dishonored-arkane-developer/ (Stand: 21.01.2022).

Kerr, Chris (2020), »New allegations show the cycle of abuse and misconduct runs deep at Ubisoft«. *Game Developer*, 14.08.2020. Unter: https://www.gamedeveloper.com/business/new-allegations-show-the-cycle-of-abuse-and-misconduct-runs-deep-at-ubisoft (Stand: 06.10.2022)

Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (2014), »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen.: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript, 11–24.

Kerz, Christina (2016), »Atmospheres and Authenticity. The Example of Colonial Williamsburg, Virginia (USA)«. In: Nicolas Rémy/Nicolas Tixier (Hrsg.): *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances*. Volos: University of Thessaly, 915–920.

Kerz, Christina (2017), *Atmosphäre und Authentizität. Gestaltung und Wahrnehmung in Colonial Williamsburg, Virginia (USA)*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.

Kieschnik, Andre (o. D.), »Andre Kieschnik: Senior Concept Artist @ Ubisoft/Blue Byte Mainz«. *ArtStation.* Unter: https://kieschnik.artstation.com/ (Stand: 20.01.2022).

Kirkpatrick, Graeme (2011), *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester Univ. Press.

Klammer, Bernd (2005), *Empirische Sozialforschung. Eine Einführung für Kommunikationswissenschaftler und Journalisten*. Konstanz: UVK.

Klevjer, Rune (2012), »Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games«. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hrsg.): *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer, 17–38.

Klinge, Heiko (2017a), »Anno 1800 – Zurück in die Vergangenheit!«. *GameStar,* 22.08.2017. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-zurueck-in-die-vergangenheit,3318239.html (Stand: 20.01.2022).

Klinge, Heiko (2017b), »Anno 1800 vs. Anno 2205 – Die wichtigsten Unterschiede zum Vorgänger«. *GameStar,* 22.08.2017. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-vs-Anno-2205-die-wichtigsten-unterschiede-zum-vorgaenger,3318571.html (Stand: 19.01.2022).

Klinge, Heiko (2018), »Annos Erfolgsgeheimnis – Probier's mal mit Gemütlichkeit!«. *GameStar,* 06.04.2018. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Annos-erfolgsgeheimnis-probiers-mal-mit-gemuetlichkeit,3328157.html (Stand: 20.01.2022).

Klinge, Heiko/Uslenghi, Fabiano (2019), »Anno 1800 im Test – Das Aufbauspiel-Eldorado: Wertung«. *GameStar,* 21.10.2020. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-im-test,3342957.html (Stand: 13.01.2022).

Klinge, Heiko/Weber, Maurice/Harth, Holger (2019), »Anno 1800 Wertungsdiskussion – Fazit-Video zur Testversion«. *GameStar,* 15.04.2019. Unter: https://www.gamestar.de/videos/Anno-1800-wertungsdiskussion-fazit-video-zur-testversion,98738.html (Stand: 20.01.2022).

Knaller, Susanne (2006), »Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs«. In: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität: Diskussion eines ästhetischen Begriffs*. München: Wilhelm Fink, 17–35.

Knaller, Susanne (2016), »Original, Kopie, Fälschung. Authentizität als Paradoxie der Moderne«. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein, 44–61.

Knaller, Susanne/Müller, Harro (2006), »Einleitung«. In: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität: Diskussion eines ästhetischen Begriffs*. München: Wilhelm Fink, 7–16.

Knauz, Christoph/Thun, Bastian (2021), »Community-Driven Development«. In: *Making Games* 05–06–2021, 24–27.

Knoch, Habbo (2020a), »Grenzen der Immersion. Die Erinnerung an den Holocaust und das Zeitalter der Digitalität«. In: Claudia Fröhlich/Harald Schmid (Hrsg.): *Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 15–44.

Knoch, Habbo (2020b), *Geschichte in Gedenkstätten. Theorie – Praxis – Berufsfelder*. Stuttgart: UTB.

Kolek, Lukáš/Šisler, Vít/Martinková, Patrícia/Brom, Cyril (2021), »Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short- and long-term effects«. In: *Journal of Computer Assisted Learning* 37.5, 1348–1369. Unter: https://doi.org/10.1111/jcal.12575 (Stand: 25.01.2022).

Körber, Andreas (2018), »Geschichte – Spielen – Denken. Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten«. In: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Occasional Papers), 19–35. Unter: https://doi.org/10.21240/MPAED/00/2018.04.04.X (Stand: 25.01.2022).

Körber, Andreas (2019), »Presentism, alterity and historical thinking«. In: *Historical Encouters: A journal of historical consciousness, historical cultures, and history education* 6.1, 110–116. Unter: http://hej.hermes-history.net/index.php/HEJ/article/view/113 (Stand: 27.01.2020).

Kössler, Reinhart/Melber, Henning (2018), »Koloniale Amnesie. Zum Umgang mit der deutschen Kolonialvergangenheit«. In: *Standpunkte* 9, 1–4. Unter: https://www.rosalux.de/publikation/id/39030/koloniale-amnesie (Stand: 25.01.2022).

Köster, Manuel (2017), »Echt wahr! Geschichtskulturelle Medien als sprachliche Konstruktionen mit Anspruch auf »Authentizität««. In: *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik* 16.1, 32–47. Unter: https://doi.org/10.13109/zfgd.2017.16.1.32 (Stand: 25.01.2022).

Kotler, Philip (1973), »Atmospherics as a Marketing Tool.«. In: *Journal of Retailing* 49.4, 48–64.

Koubek, Jochen (2020), »Gamebegriffe«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 34–38.

Kuckartz, Udo (2018), *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Lamla, Jörn (2009), »Authentizität im kulturellen Kapitalismus. Gedanken zur «konsumistischen» Subjektformation der Gegenwart«. In: Ursula Amrein (Hrsg.): *Das Authentische. Referenzen und Repräsentationen*. Zürich: Chronos, 321–336.

Landwehr, Achim (2016), *Die anwesende Abwesenheit der Vergangenheit. Essay zur Geschichtstheorie*. Frankfurt/M.: Fischer.

Landwehr, Achim (2018), *Historische Diskursanalyse*. Frankfurt/New York: Campus Verlag.

Lane, Rick (2019), »The 10 Best Immersive Sims Ever«. *Bit-Gamer,* 26.04.2019. Unter: https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/the-10-best-immersive-sims-ever/1/ (Stand: 21.01.2022).

Lebow, Richard Ned (2007), »Counterfactual Thought Experiments: A Necessary Teaching Tool«. In: *The History Teacher* 40.2. Unter: http://www.historycooperative.org/journals/ht/40.2/lebow.html (Stand: 25.01.2022).

Lehnert, Gertrud (2011), *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*. Bielefeld: transcript.

Leichter, Magdalena (2022), »›Wind's howling.‹ Meteorological Phenomena as Atmospheres in Digital Games«. In: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis Lee Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaru/Felix Zimmermann (Hrsg.): *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: transcript, 161–176.

Liboriussen, Bjarke (2009), »The Landscape Aesthetics of Computer Games«. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hrsg.): *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam.

Lindner, Sebastian/Bathge, Peter (2019), »Anno 1800 und die Faszination Aufbauspiele – Der Schnaps wird schon wieder knapp!«. *GameStar,* 24.01.2019. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-und-die-faszination-aufbauspiele-der-schnaps-wird-schon-wieder-knapp-beta-preview-gespielt,3339636.html (Stand: 20.01.2022).

Link, Daniel (26.12.2020), »Assassin's Creed Valhalla: Titel verkaufte sich 1.7 Millionen Mal zur Veröffentlichung«. *PC Games,* 26.12.2020. Unter: https://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Valhalla-Spiel-72671/News/Sales-Verkaeufe-Odyssey-17-Milionen-Among-us-Spiderman-world-of-warcraft-1364213/ (Stand: 21.01.2022).

Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hrsg.) (2020), *History in Games*. Bielefeld: transcript.

Louttit, Chris/Louttit, Erin (2018), »Introduction: Screening the Victorians in the Twenty-First Century«. In: *Neo-Victorian Studies* 11.1, 1–14. Unter: http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/11-1%202018/default.htm (Stand: 25.01.2022).

Ludden, David (2016), »The Process of Empire: Frontiers and Borderlands«. In: Peter Bang/Christopher Bayly (Hrsg.): *Tributary Empires in Global History*. London: Palgrave Macmillan UK, 132–150.

Maase, Kaspar (2019), *Populärkulturforschung. Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.

MacCannell, Dean (1999), *The tourist. A new theory of the leisure class*. Berkerley/Los Angeles/London: University of California Press.

Macdonald, Sharon (2013), *Memorylands. Heritage and identity in Europe today*. London/New York: Routledge.

Madsen, Theis Vallø (2019), »De-scripting a Museum's Presence and Atmosphere: An Exhibition Experiment«. In: *Museum and Society* 17.2, 229–247. Unter: https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/download/3127/2865 (Stand: 25.01.2022).

Martin, Reinhold (2006), »Das Bildproblem der Architektur: Waren wir je postmodern?«. In: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität: Diskussion eines ästhetischen Begriffs*. München: Wilhelm Fink, 289–315.

Marx, Marylin (2019a), »Endloser Strategie-Spaß – So spielt ihr Anno«. *GameStar,* 30.04.2019. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/so-spielt-ihr-Anno,3343464.html (Stand: 19.01.2022).

Marx, Marylin (2019b), »Anno 1404 vom Thron gestoßen: Das ist euer neuer Anno-Favorit«. *GameStar,* 15.05.2019. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/bestes-Anno,3343999.html (Stand: 20.01.2022).

Marx, Marylin (2020), »Anno 1800: Nur einen DLC findet ihr besser als das Hauptspiel«. *GameStar,* 04.11.2020. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/Anno-1800-dlc-community-ranking,3363595.html (Stand: 20.01.2022).

Matulef, Jeffrey (2014), »Upcoming Assassin's Creed game will be the first not headed by Ubisoft Montreal. Ubisoft's Quebec studio steps up.«. *Eurogamer,* 03.06.2014. Unter: https://www.eurogamer.net/articles/2014-07-03-an-upcoming-assassins-creed-game-will-be-led-by-ubisofts-quebec-studio (Stand: 21.02.2022).

Matuszkiewicz, Kai (2021), »10 Years Later – Beobachtungen zur Entwicklung der Game Studies als Fach in Deutschland«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* Sonderausgabe »Deutschsprachige Game Studies 2011–2021: Eine Bilanz«. Unter: https://www.paidia.de/10-years-later-beobachtungen-zur-entwicklung-der-game-studies-als-fach-in-deutschland/ (Stand: 25.01.2022).

Maughan, Curtis Lee (2021), *The Return of Flânerie: Walter Benjamin and the Experience of Videogames*. Doktorarbeit. Vanderbilt University. Unter: https://ir.vanderbilt.edu/handle/1803/16447 (Stand: 18.02.2022).

Mayhew, Henry (2008), *London labour and the London poor*. Ware, Hertfordshire: Wordsworth.

McCall, Jeremiah (2011), *Gaming the past. Using video games to teach secondary history*. New York NY u. a.: Routledge.

McCall, Jeremiah (2018), »Video Games as Participatory Public History«. In: D. M. Dean (Hrsg.): *A companion to public history*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 405–416.

McCall, Jeremiah (2019), »Playing with the past: history and video games (and why it might matter)«. In: *Journal of Geek Studies* 6.1, 29–48. Unter: https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/ (Stand: 24.04.2019).

McCall, Jeremiah (2020), »The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium«. In: *Game Studies* 20.3. Unter: http://gamestudies.org/2003/articles/mccall (Stand: 25.01.2022).

McMillan, Robyn/Jayemanne, Darshana/Donald, Iain, »Reality Inspired Games: Expanding the Lens of Games' Claims to Authenticity« DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere. Unter: http://www.digra.org/digital-library/publications/reality-inspired-games-expanding-the-lens-of-games-claims-to-authenticity/ (Stand: 14.01.2022).

Medina-Gray, Elizabeth (2021), »Interacting with Soundscapes: Music, Sound Effects and Dialogue in Video Games«. In: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge Mass.: Cambridge University Press, 176–192.

Mey, Günter/Mruck, Katja (2011), »Grounded-Theory-Methodologie:: Entwicklung, Stand, Perspektiven«. In: Günter Mey/Katja Mruck (Hrsg.): *Grounded Theory Reader*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 11–48.

Michailidis, Lazaros/Balaguer-Ballester, Emili/He, Xun (2018), »Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge«. In: *Frontiers in psychology* 9. Unter: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682 (Stand: 25.01.2022).

Mikkonen, Kai (2011), »›There is no such thing as pure fiction‹: Impossible worlds and the principle of minimal departure reconsidered«. In: *jlse* 40.2, 111–131. Unter: https://doi.org/10.1515/jlse.2011.007 (Stand: 25.01.2022).

miracleofsound (2015), »London Town by Miracle Of Sound (Assassin's Creed Syndicate)«. *YouTube,* 12.10.2015. Unter: https://youtu.be/N6hF3EaICxk (Stand: 21.01.2022).

Mitchell, Kate (2010), *History and Cultural Memory in Neo-Victorian Fiction*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.

Mitra, Ritwik (14.12.2020), »10 Immersive Sims To Play If You Loved The Original BioShock«. *GameRant,* 14.12.2020. Unter: https://gamerant.com/bioshock-original-similar-immersive-sims/ (Stand: 21.01.2022).

Mitzscherlich, Beate (2019), »Heimat als subjektive Konstruktion«. In: Edoardo Costadura/Klaus Ries/Christiane Wiesenfeldt (Hrsg.): *Heimat global: Modelle, Praxen und Medien der Heimatkonstruktion*. Bielefeld: transcript, 183–196.

Mochocki, Michał (2021), »Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion«. In: *Games and Culture,* 155541202110053. Unter: https://doi.org/10.1177/15554120211005369 (Stand: 25.01.2022).

Mol, Angenitus Arie Andries/Ariese-Vandemeulebroucke, Csilla E./Boom, Krijn H. J./Politopoulos, Aris (Hrsg.) (2017), *The interactive past*. Leiden: Sidestone Press.

Möring, Sebastian/Schneider, Birgit (2018), »Klima – Spiel – Welten: Eine medienästhetische Untersuchung der Darstellung und Funktion von Klima im Computerspiel«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* Sonderausgabe »Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel«. Unter: https://www.paidia.de/klima-spiel-welten-eine-medienaesthetische-untersuchung-der-darstellung-und-funktion-von-klima-im-computerspiel/ (Stand: 25.01.2022).

Movieclips (2017), »Sherlock Holmes (2009) – Boxing Match Scene (3/10) | Movieclips«. *YouTube,* 05.01.2017. Unter: https://youtu.be/u-z5139CW1I (Stand: 31.01.2022).

MrTouloir (2016a), »The Late Pearl Attaway | AC: Syndicate Murder Ballads«. *YouTube,* 09.04.2016. Unter: https://youtu.be/snbNe5_yBDs (Stand: 21.01.2022).

MrTouloir (2016b), »The Tale of Twopenny | AC: Syndicate Murder Ballads«. *YouTube,* 09.04.2016. Unter: https://youtu.be/LCdhZIeVIZA (Stand: 21.01.2022).

Mukherjee, Souvik (2016), »Video Games and Slavery«. In: *Transactions of the Digital Games Research Association* 2.3, 243–260. Unter: https://doi.org/10.26503/todigra.v2i3.60 (Stand: 25.01.2022).

Mukherjee, Souvik (2017), *Videogames and Postcolonialism. Empire plays back*. Cham: Palgrave Macmillian.

Mukherjee, Souvik/Hammar, Emil Lundedal (2018), »Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies«. In: *Open Library of Humanities* 4.2. Unter: https://doi.org/10.16995/olh.309 (Stand: 25.01.2022).

Murray, Janet Horowitz (2016 [1997]), *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mütter, Bernd (2014), »Histourismus«. In: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl., 101.

Nally, Claire (2019), *Steampunk. Gender, subculture and the Neo-Victorian*. London: Bloomsbury Academic.

Neitzel, Britta (2012), »Involvierungsstrategien des Computerspiels«. In: GamesCoop (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, 75–103.

Neitzel, Britta (2013), »Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«. In: *Repositorium Medienkulturforschung* 2013.4. Unter: https://doi.org/10.25969/mediarep/622 (Stand: 25.01.2022).

Neitzel, Britta (2018), »Involvement«. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, 219–234.

NeoGamer – The Video Game Archive (2019), »Making of – Assassin's Creed Syndicate«. *YouTube,* 02.10.2019. Unter: https://youtu.be/q_IBFht1J04 (Stand: 21.01.2022).

Nickel, Vadim (2022), »Generative Atmospheres: Ambient Modes of Experience in Digital Games«. In: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis Lee Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaru/Felix Zimmermann (Hrsg.): *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: transcript, 195–208.

Nielsen, Holly (2015), »Reductive, superficial, beautiful – a historian's view of Assassin's Creed: Syndicate«. *The Guardian,* 9.12.2015. Unter: https://www.theguardian.com/technology/2015/dec/09/assassins-creed-syndicate-historian-ubisoft.

Nieser, Florian (2021), »Immersion, Virtualität und Affizierung in mittelalterlicher Literatur und digitalem Spiel«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung.* Unter: https://www.paidia.de/immersion-virtualitaet-und-affizierung-in-mittelalterlicher-literatur-und-digitalem-spiel/ (Stand: 25.01.2022).

Niewerth, Dennis (2018), *Dinge – Nutzer – Netze: von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*. Bielefeld: transcript.

Nitsche, Michael (2009), *Video game spaces. Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, Mass./London: MIT.

Noclip – Video Game Documentaries (o. D.), »Kanalinfo«. *YouTube.* Unter: https://www.youtube.com/c/NoclipVideo/about (Stand: 19.01.2022).

Noclip – Video Game Documentaries (2020), »Die unerzählte Geschichte von Arkane: Dishonored/Prey/Ravenholm/LMNO/The Crossing«. *YouTube,* 26.05.2020. Unter: https://youtu.be/h4kdqwdbZZ8 (Stand: 21.01.2022).

Nohr, Rolf F. (2013), »Raumfetischismus. Topografien des Spiels«. In: *Repositorium Medienkulturforschung* 2013.3. Unter: https://doi.org/10.25969/mediarep/587 (Stand: 25.01.2022).

Nohr, Rolf F. (2014), »The Game is a Medium: The Game is a Message«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Early modernity and video games*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2–23.

Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (2008), »Strategie Spielen.: Zur Kontur eines Forschungsprojekts«. In: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 7–27.

Nolden, Nico (2019), *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: de Gruyter.

Nolden, Nico (2020), »Gaming Public History: Academics and Digital Games«. In: Paul Ashton/Tanya Evans/Paula Hamilton (Hrsg.): *Making Histories*. Berlin/Boston: de Gruyter, 151–162.

Nolden, Nico (2021), »Digitales Spielen als Reenactment«. In: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): *Historisches Reenactment*. Berlin/Boston: de Gruyter, 131–154.

o. A. (2015), »London, a pilgrimage: Gustave Doré's historic visions of the capital city«. *The Guardian,* 28.12.2015. Unter: https://www.theguardian.com/cities/gallery/2015/dec/28/london-pilgrimage-gustave-dore-historic-visions-capital-city (Stand: 21.01.2022).

o. A. (2019), »DevBlog: Ein verlorener Erbe kehrt heim …«. *Anno Union,* 05.04.2019. Unter: https://Anno-union.com/de/devblog-ein-verlorener-erbe-kehrt-heim/ (Stand: 19.01.2022).

Oertel, Mathias (2015), »Test: Assassin's Creed: Syndicate«. *4Players,* 28.10.2015. Unter: https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36232/81392/0/Assassins_Creed_Syndicate.html (Stand: 21.01.2022).

Olsen, Kjell (2002), »Authenticity as a concept in tourism research«. In: *Tourist Studies* 2.2, 159–182. Unter: https://doi.org/10.1177/146879702761936644 (Stand: 25.01.2022).

Oppenheim, Tammy (2019), *Gamer self-perception of moral choices in Dishonored: a study of morality system gameplay in South Africa.* Masterarbeit. Monash South Africa School of Social Sciences. Unter: https://bridges.monash.edu/articles/thesis/Gamer_self-perception_of_moral_choices_in_Dishonored_a_study_of_morality_system_gameplay_in_South_Africa/11876163 (Stand: 25.01.2022).

Orestano, Francesca (2020), »Dickens as Icon and Antonomasia in Assassin's Creed«. In: Leon Litvack/Nathalie Vanfasse (Hrsg.): *Reading Dickens Differently*. Hoboken, NJ/Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 207–222.

Ortner, Sherry B. (2009), »Studying Sideways: Ethnographic Access in Hollywood«. In: Vicki Mayer/Miranda J. Banks/John Thornton Caldwell (Hrsg.): *Production studies: Cultural studies of media industries*. New York: Routledge, 175–189.

Osterhammel, Jürgen/Jansen, Jan C. (2017), *Kolonialismus. Geschichte, Formen, Folgen*. München: C. H. Beck.

Other Places (2013), »Other Places: Dunwall (Dishonored)«. *YouTube,* 11.08.2013. Unter: https://youtu.be/M_tTlv44sV0 (Stand: 24.01.2022).

Other Places (2018), »Other Places Walks: Athens (Assassin's Creed Odyssey)«. *YouTube*. Unter: https://youtu.be/3xUyAAzqIq8 (Stand: 07.02.2019).

Packard, Edward (2007 [1979]), *Die Insel der 1000 Gefahren*. Ravensburg: Ravensburger Buchverl. Maier.

Pandel, Hans-Jürgen (2014), »Authentizität«. In: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl., 30–31.

Pandel, Hans-Jürgen (2014), »Erlebnis«. In: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl., 61–62.

PATRiCKFBi_MetalHead (2020), »Definitive Immersive Sim Guide/List«. *Reddit,* 01.03.2020. Unter: https://www.reddit.com/r/ImmersiveSim/comments/fbqrps/definitive_immersive_sim_guidelist/ (Stand: 21.01.2022).

Pavlina, Steve/Dexterity Software (2000), »Conducting a Project Postmortem«. *GameDev.net,* 11.04.2000. Unter: https://archive.gamedev.net/archive/reference/articles/article977.html (Stand: 21.01.2022).

Pechalin, Andrei (2021), »Deathloop Solves a Major Problem of Immersive Sims, but at a Price«. *The Escapist,* 22.09.2021. Unter: https://www.escapistmaga

zine.com/deathloop-solves-completionism-problem-immersive-sims/ (Stand: 21.01.2022).

Pfister, Eugen (2017a), »›Wie es wirklich war.‹ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel«. *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele,* 12.06.2017. Unter: https://gespielt.hypotheses.org/1334 (Stand: 17.01.2022).

Pfister, Eugen (2017b), »›Doctor nod mad. Doctor insane.‹ Eine kurze Kulturgeschichte der Figur des mad scientist im digitalen Spiel«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung.* Unter: https://www.paidia.de/doctor-nod-mad-doctor-insane-eine-kurze-kulturgeschichte-der-figur-des-mad-scientist-im-digitalen-spiel/ (Stand: 21.01.2022).

Pfister, Eugen (2018a), »Adam Chapman: Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice«. In: *Medienwissenschaft.* Unter: https://doi.org/10.17192/EP2018.2-3.7907 (Stand: 25.01.2022).

Pfister, Eugen (2018b), »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«. In: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (Hrsg.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: deposit_hagen.

Pfister, Eugen (2018c), »›It‹s not going to be Shakespeare’: Was vom Ludologen-Narratologen-Streit übrig blieb«. *Spiel-Kultur-Wissenschaften,* 18.12.2018. Unter: https://spielkult.hypotheses.org/1741 (Stand: 17.01.2022).

Pfister, Eugen (2020), »Why History in Digital Games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 47–72.

Pfister, Eugen/Görgen, Arno (2020), »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen«. In: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen*. Bielefeld: transcript, 51–74.

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020), *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh).

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias/Zimmermann, Felix (2020), »Democracy Dies playfully. Three Questions – Introductory Thoughts on the Papers Assembled and Beyond«. In: *gamevironments* 13, 1–34. Unter: https://doi.org/10.26092/elib/400 (Stand: 25.01.2022).

Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix (2020), »Erinnerungskultur«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 110–115.

Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix (2021), »›No One is Ever Ready for Something Like This.‹ – On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order«. In: *International Public History* 4.1, 35–46. Unter: https://doi.org/10.1515/iph-2021-2020 (Stand: 25.01.2022).

Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix (2022), »›Ich war so arrogant und dumm‹ – Zur Dialektik des Holocausts im First-Person-Shooter am Beispiel von Wolfenstein: The New Order«. In: Aurelia Brandenburg/Rudolf Inderst/Pascal Wagner (Hrsg.): *»Eva, auf Wiedersehen!« Zur Geschichte, Verhandlung und Einordnung der Wolfenstein-Spielereihe*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 87–124.

Phillips, Tom (2015), »Assassin's Creed Syndicate review«. *Eurogamer,* 26.10.2015. Unter: https://www.eurogamer.net/articles/2015-10-21-assassins-creed-syndicate-review (Stand: 21.01.2022).

Piancatelli, Chiara/Massi, Marta/Vocino, Andrea (2021), »The role of atmosphere in Italian museums: effects on brand perceptions and visitor behavioral intentions«. In: *Journal of Strategic Marketing* 29.6, 546–566. Unter: https://doi.org/10.1080/0965254X.2020.1786846 (Stand: 25.01.2022).

Pias, Claus (2007), *Computer Spiel Welten*. Berlin: Diaphanes.

Picard, Liza (2006), *Victorian London*. London: Phoenix.

Pietschmann, Daniel (2009), *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh).

Pine, B. Joseph/Gilmore, James H. (1998), »Welcome to the Experience Economy«. In: *Harvard Business Review* 76.4, 97–105. Unter: https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy (Stand: 25.01.2022).

Pirker, Eva Ulrike/Rüdiger, Mark (2010), »Authentizitätsfiktionen in Populären Geschichtskulturen: Annäherungen«. In: Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger/Christa Klein/Thorsten Leiendecker/Carolyn Oesterle/Miriam Sénécheau/Michiko Uike-Bormann (Hrsg.): *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Bielefeld: transcript, 11–30.

Poiron, Perrine (2021), »Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience«. In: *Near Eastern Archaeology* 84.1, 79–85. Unter: https://doi.org/10.1086/712580 (Stand: 25.01.2022).

Politopoulos, Aris/Mol, Angus (2021), »Video Games as Concepts and Experiences of the Past«. In: Erik Malcolm Champion (Hrsg.): *Virtual Heritage: A Guide*. London: Ubiquity Press, 81–92.

Politopoulos, Aris/Mol, Angus A.A./Boom, Krijn H.J./Ariese, Csilla E. (2019), »›History Is Our Playground‹: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey«. In: *Advances in Archaeological Practice* 7.3, 317–323. Unter: https://doi.org/10.1017/aap.2019.30 (Stand: 25.01.2022).

Psychgeist (2021), »State of the Research: Violent Video Games – Aggression, Violence, and Desensitization«. *YouTube,* 25.08.2021. Unter: https://youtu.be/owxk7LMzUSQ (Stand: 21.01.2022).

Puppe, Martin (2019), »Vom Western-Epos bis zum japanischen Schwertkampf: Die game Sales Awards im April«. *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.,* 15.05.2019. Unter: https://www.game.de/vom-western-epos-bis-zum-japanischen-schwertkampf-die-game-sales-awards-im-april/ (Stand: 20.01.2022).

pushshift/emlazzarin/goggle (2019), »pushshift/api«. *GitHub,* 02.10.2019. Unter: https://github.com/pushshift/api (Stand: 19.01.2022).

Radošinská, Jana (2018), »Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed«. In: *Acta Ludologica* 1.2, 4–17. Unter: https://actaludologica.com/portraying-historical-landmarks-and-events-in-the-digital-game-series-assassins-creed/ (Stand: 25.01.2022).

Rauh, Andreas (2007), »Versuche zur aisthetischen Atmosphäre«. In: Rainer Goetz/Stefan Graupner (Hrsg.): *Atmosphäre(n): Interdisziplinäre Annährungen an einen unscharfen Begriff*. München: kopaed, 123–141.

Rauh, Andreas (2012), *Die besondere Atmosphäre. Ästhetische Feldforschungen*. Bielefeld: transcript.

Rautalahti, Heidi (2016), »Dishonored: A «Less Dark Outcome» – The Religious Milieu in Dishonored on the Pacifist Route«. In: *gamevironments* 4, 88–96. Unter: https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3246 (Stand: 25.01.2022).

Rautalahti, Heidi (2018), »Disenchanting Faith – Religion and Authority in the Dishonored Universe«. In: *Religions* 9.5, 146. Unter: https://doi.org/10.3390/rel9050146 (Stand: 25.01.2022).

Rautzenberg, Markus (2010), »Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburts des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2«. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): *»See? I'm real…« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster: Lit, 126–144.

Rehling, Andrea/Paulmann, Johannes (2016), »Historische Authentizität jenseits von ›Original‹ und ›Fälschung‹: Ästhetische Wahrnehmung – gespeicherte Erfahrung – gegenwärtige Performanz«. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein, 91–125.

Reinecke, Leonard/Klein, Sina A. (2015), »Game Studies und Medienpsychologie«. In: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 210–251.

Reinhard, Andrew (2018), *Archaeogaming. An introduction to archaeology in and of video games*. New York/Oxford: Berghahn.

Reinhard, Wolfgang (2008), *Kleine Geschichte des Kolonialismus*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

Riedel, Friedlind/Torvinen, Juha (2020), *Music as atmosphere. Collective feelings and affective sounds*. London/New York: Routledge.

Riegert, Dirk (2021), »Stay the course – Safeguarding Anno 1800«. In: *Making Games* 05–06–2021, 18–23.

Riese, Utz (2010), »Postmoderne/postmodern«. In: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhart Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe [Band 5: Postmoderne bis Synästhesie]*. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 1–39.

Rochat, Yannick (2019), »A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015)«. In: Alexander von Lünen/Lewis, Katherine J., Litherland, Benjamin/

Pat Cullum (Hrsg.): *Historia Ludens. The playing historian*. London/New York: Routledge, 3–19.

Rollinger, Christian (2016), »Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel«. In: *thersites* 4, 313–341. Unter: https://doi.org/10.34679/thersites.vol4.40 (Stand: 25.01.2022).

Rollinger, Christian (Hrsg.) (2020), *Classical antiquity in video games. Playing with the ancient world*. London/New York/Oxford/New Delhi/Sydney: Bloomsbury Academic.

Rosenberger, Ruth (2021), »Geschichtslandschaften 5.0«. In: *Museumsmagazin* 1, 25. Unter: https://www.hdg.de/fileadmin/bilder/12-Museumsmagazin/Museumsma gazin_1-2021.pdf (Stand: 24.01.2022).

Rupert-Kruse, Patrick (2013), »Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung«. In: Institut für Immersive Medien/Hermann Schmitz (Hrsg.): *Atmosphären: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung*. Marburg: Schüren, 11–15.

Rüsen, Jörn (2016), »Post-ismus. Die Geisteswissenschaften, ver-rückt durch ihre Trends«. *Public History Weekly,* 01.09.2016. Unter: https://public-history-weekly.degruyter.com/4-2016-27/postism-displaced-humanities/ (Stand: 11.03.2019).

Sabrow, Martin (2016), »Die Aura des Authentischen in historischer Perspektive«. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein, 29–43.

Sabrow, Martin/Saupe, Achim (2016), »Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes«. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein, 7–28.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004), *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan M. (2013), »Selective Authenticity and the Playable Past«. In: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York, London: Bloomsbury Academic, 153–168.

Samida, Stefanie (17.06.2014), »Kommentar: Public History als Historische Kulturwissenschaft: Ein Plädoyer«. *Docupedia Zeitgeschichte,* 17.06.2014. Unter: http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.575.v1 (Stand: 14.01.2022).

Samida, Stefanie/Willner, Sarah/Koch, Georg (2016), »Doing History – Geschichte als Praxis: Programmatische Annäherungen«. In: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history: Performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster: Waxmann, 1–25.

Saupe, Achim (25.08.2015), »Authentizität«. *Docupedia Zeitgeschichte,* 2015. Unter: http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.705.v3 (Stand: 25.01.2022).

Schallegger, René (2014), »Dishonored? Navigating the Neo-Edwardian Spaces of Dunwall as an Exercise in Socio-cultural Criticism«. In: Pascal Klenke/Laura

Muth/Klaudia Seibel/Annette Simonis (Hrsg.): *Writing worlds: Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Heidelberg: Winter, 251–264.

Schemer-Reinhard, Timo (2018), »Interface«. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, 155–172.

Schmitz, Hermann (2014), *Kurze Einführung in die Neue Phänomenologie*. Freiburg: Verlag Karl Alber.

Schmitz, Hermann (2018), *Atmosphären*. Freiburg: Verlag Karl Alber.

Schneider, Christian Fritz (2018), »Wie entsteht ein neues Anno-Spiel nun ganz genau? – Exklusives Interview mit Chefentwickler erklärt Dirk Riegert«. *GameStar,* 06.04.2018. Unter: https://www.gamestar.de/videos/wie-entsteht-ein-neues-Anno-spiel-nun-ganz-genau-exklusives-interview-mit-chefentwickler-erklaert-dirk-riegert-gamestar-tv,95999.html (Stand: 20.01.2022).

Schott, Dominik (2018), »Historisch, wo es gefällt: Wie Anno 1800 die Geschichte umdeutet«. *Archaeogames.net,* 16.10.2018. Unter: https://archaeogames.net/historisch-wo-es-gefaellt-wie-verantwortungslos-Anno-1800-die-geschichte-umdeutet/ (Stand: 25.01.2022).

Schott, Dominik (2019), »Anno 1800 schreibt die Geschichte um«. *Golem.de,* 07.05.2019. Unter: https://www.golem.de/news/sklavenhandel-und-kolonialismus-Anno-1800-schreibt-die-geschichte-um-1905-140996.html (Stand: 20.01.2022).

Schott, Dominik (2021), »Anno 1800 und die Sklaverei: Ein Feature, das sich nicht durchsetzen konnte«. *OK Cool,* 18.05.2021. Unter: https://okcool.space/Anno-1800-und-die-sklaverei-ein-feature-das-sich-nicht-durchsetzen-konnte/ (Stand: 20.01.2022).

Schreier, Jason (o. D.), »Twitter-Profil«. *Twitter.* Unter: https://twitter.com/jasonschreier (Stand: 14.01.2022).

Schröter, Felix (2018), »Figur«. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, 109–128.

Schröter, Jens (2018), »…especially the «ambient term,» was a terrible thing. Amient und Atmosphäre in der Computergrafik«. In: Jens Schröter/Gregor Schwering/Dominik Maeder/Till A. Heilmann (Hrsg.): *Ambient: Ästhetik des Hintergrunds*. Wiesbaden: Springer VS, 167–184.

Schubert, Thomas W. (2009), »A New Conception of Spatial Presence: Once Again, with Feeling«. In: *Communication Theory* 19.2, 161–187. Unter: https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01340.x (Stand: 25.01.2022).

Schüler, Benedikt/Schmitz, Christopher/Lehmann, Karsten (2010), »Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus Sicht der Softwarebranche«. In: Angela Schwarz (Hrsg.): *»Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annährung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 199–215.

Schulz, Elena (2021), »Die Kampagne von Age of Empires 4 ist überhaupt nicht öde und ich liebe sie«. *GameStar,* 02.11.2021. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/age-of-empires-4-kampagne-dokus-meinung,3374852.html (Stand: 24.01.2022).

Schwarz, Angela (2009), »›Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?‹: Geschichte in Computerspielen«. In: Barbara Korte (Hrsg.): *History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. Bielefeld: transcript, 313–340.

Schwarz, Angela (Hrsg.) (2010), *»Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annährung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit.

Schwarz, Angela (2014), »Bunte Bilder – Geschichtsbilder?: Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels«. In: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.): *Computer | Spiel | Bilder*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh), 219–253.

Schwarz, Angela (2017), »A. Chapman: Digital Games as History«. *H/Soz/Kult,* 16.01.2017. Unter: https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/reb-24524 (Stand: 14.01.2022).

Schwarz, Angela (2018), »›Geschichte ist unsere Spielwiese‹«. *Der Geschichtstalk im Super7000,* 08.03.2018. Unter: https://gts7000.hypotheses.org/540 (Stand: 13.01.2022).

Schwarz, Angela (2019a), »›Join us in making history‹. Muster von Geschichtsinszenierung im Computerspiel«. In: Frauke Geyken/Michael Sauer (Hrsg.): *Zugänge zur Public History: Formate – Orte – Inszenierungsformen*. Berlin: Wochenschau Verlag, 41–61.

Schwarz, Angela (2019b), »Pastness in the making: Von der Touristifizierung der verräumlichten Zeit in der Vergangenheit«. In: Angela Schwarz/Daniela Mysliwietz-Fleiß (Hrsg.): *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert*. Köln: Böhlau, 25–44.

Schwarz, Angela (2020a), »Quarry – Playground – Brand: Popular History in Video Games«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 25–45.

Schwarz, Angela (2020b), »History in Video Games and the Craze for the Authentic«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 117–135.

Schwarz, Angela (2021), »Geschichte im digitalen Spiel. Ein ›interaktives Geschichtsbuch‹ zum Spielen, Erzählen, Lernen?«. In: Vadim Oswalt/Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.): *Handbuch Geschichtskultur im Unterricht*. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag, 565–612.

Schwarz, Angela/Mysliwietz-Fleiß, Daniela (Hrsg.) (2019), *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert*. Köln: Böhlau.

Schweizer, Bobby (2020), »Touring the videogame city«. In: Nicky van Es/Stijn Reijnders/Leonieke Bolderman/Abby Waysdorf (Hrsg.): *Locating Imagination in Popular Culture*. London/New York: Routledge, 151–165.

Schwingeler, Stephan (2019), »Playing with Sight. Construction of Perspective in Videogames«. In: Espen Aarseth/Stephan Günzel (Hrsg.): *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript, 41–60.

Schwinning, Reinke (2021), »›Auf zum letzten Gefecht!‹ Musikalische Repräsentation von Marxismus, Kommunismus und Revolution in Videospielen«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung* Sonderausgabe »Marx und das Computerspiel«. Unter: https://www.paidia.de/auf-zum-letzten-gefecht-musikalische-repraesentation-von-marxismus-kommunismus-und-revolution-in-videospielen/ (Stand: 25.01.2022).

Seiwald, Regina (2021), »The Ludic Nature of Paratexts. Playful Material in and Beyond Video Games«. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript, 293–317.

Shaheer, Ismail (2021), »The nexus of video games and heritage attractions«. In: *Current Issues in Tourism,* 1–5. Unter: https://doi.org/10.1080/13683500.2021.1915254 (Stand: 25.01.2022).

Shaw, Adrienne (2015), »The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III«. In: *Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9.14, 4–24. Unter: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/157 (Stand: 25.01.2022).

Shepard/Pintsknife/u. a. (2020), »Wuselfaktor«. *Wikipedia,* 02.12.2020. Unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Wuselfaktor (Stand: 20.01.2022).

Shepherd, Matthew/Vado, Dan/Guzman, Jennifer de/Shoyket, Mike (2009), *Captain Blood: Odyssey #1*. San Jose, CA: SLG Publishing.

Sieber, Gerald (2016), *Reenactment. Formen und Funktionen eines geschichtsdokumentarischen Darstellungsmittels*. Marburg: Schüren Verlag GmbH.

Sigl, Rainer (2019), »Der Mythos vom unpolitischen Spiel«. *Grimme Game.* Unter: https://www.grimme-game.de/2019/01/17/der-mythos-vom-unpolitischen-spiel (Stand: 18.01.2019).

Signorelli, Valerio (2015), »Soundwalking in virtual urban ambiances. Applying Game Engine Technologies in soundscape study«. In: *Ambiances* 1. Unter: https://doi.org/10.4000/ambiances.657 (Stand: 25.01.2022).

Sigoillot, Nicolas (2020), »From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences: The Failures and Successes of Victorian London's Adaptations in Video Games«. In: *Angles* 11. Unter: https://doi.org/10.4000/angles.2818 (Stand: 25.01.2022).

Šimonová, Michaela (2018), »›Black-eyed Bastard‹. The Outsider Character in the Dishonored Series«. In: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 13, 99–115. Unter: https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2018.0.23846 (Stand: 25.01.2022).

Smarzoch, Raphael (2019), »Streit um Computerspiel Anno 1800: Verschenktes Potential«. *Deutschlandfunk,* 23.05.2019. Unter: https://www.deutschlandfunk.de/streit-um-computerspiel-anno-1800-verschenktes-potential-100.html (Stand: 20.01.2022).

Smith, Adam (2015), »Wot I Think: Assassin's Creed Syndicate«. *RockPaperShotgun,* 26.11.2015. Unter: https://www.rockpapershotgun.com/assassins-creed-syndicate-review (Stand: 21.01.2022).

Sørensen, Tim Flohr (2015), »More than a feeling: Towards an archaeology of atmosphere«. In: *Emotion, Space and Society* 15, 64–73. Unter: https://doi.org/10.1016/j.emospa.2013.12.009 (Stand: 25.01.2022).

Sotamaa, Olli/Švelch, Jan (2021), »Introduction: Why Game Production Matters?«. In: Olli Sotamaa/Jan Švelch (Hrsg.): *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 7–26.

Spangenberg, Peter M. (2010), »Aura«. In: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhart Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe [Band 1: Absenz bis Darstellung]*. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler, 400–416.

Spector, Warren (2000), »Postmortem: Ion Storm's Deus Ex«. *Game Developer,* 06.12.2000. Unter: https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-ion-storm-s-i-deus-ex-i- (Stand: 21.01.2022).

Squire, Kurt/Jenkins, Henry (2002), »The art of contested spaces«. In: *Game on,* 64–75. Unter: http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/contestedspaces.html (Stand: 25.01.2022).

Stange, Sebastian (2015), »Assassin's Creed Syndicate – England schlägt Frankreich«. *GameStar,* 24.09.2015. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-syndicate-england-schlaegt-frankreich,3236810.html (Stand: 21.01.2022).

StealthGamerBR (2015), »Dishonored Badass Stealth High Chaos (Assassinate Lord Regent)1080p60Fps«. *YouTube,* 12.11.2015. Unter: https://youtu.be/vKyT190-Nl8 (Stand: 21.01.2022).

Steam (2021a), »Assassin's Creed Syndicate – Rezensionen«. Unter: https://steamcommunity.com/app/368500/reviews/?p=1&browsefilter=toprated (Stand: 19.01.2022).

Steam (2021b), »Dishonored – Rezensionen«. Unter: https://steamcommunity.com/app/205100/reviews/?p=1&browsefilter=toprated (Stand: 19.01.2022).

Stearns, Peter N. (2018), *The Industrial Revolution in World History*. London: Taylor and Francis.

Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.) (2020), *Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*. Berlin: Selbstverlag.

Stiftung Digitale Spielekultur (2021), »Erinnerungskulturell eingeordnet: Anno 1800«. *YouTube,* 20.12.2021. Unter: https://youtu.be/Wb_LCIcdIME (Stand: 13.01.2022).

Stirling, Eve/Wood, Jamie (2021), »Actual history doesn't take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity«. In: *Game Studies* 21.1. Unter: http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood (Stand: 25.01.2022).

Strack, Fritz/Höfling, Atilla (2007), »Von Atmosphären, Stimmungen & Gefühlen«. In: Rainer Goetz/Stefan Graupner (Hrsg.): *Atmosphäre(n): Interdisziplinäre Annährungen an einen unscharfen Begriff*. München: kopaed, 103–109.

Streubel, Thorsten (2019), »Inwiefern ist die Phänomenologie eine ›realistische‹ Philosophie?«. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 67.2, 192–210. Unter: https://doi.org/10.1515/dzph-2019-0016 (Stand: 25.01.2022).

Stuffel_Z (2020), »DLC Land der Löwen – Wünsche und Erwartungen«. *Ubisoft Forums,* 11.08.2020. Unter: https://forums-de.ubisoft.com/showthread.php/221999-DLC-Land-der-L%C3%B6wen-W%C3%BCnsche-und-Erwartungen (Stand: 20.01.2022).

Švelch, Jan (2020), »Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis«. In: *Game Studies* 20.2. Unter: http://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch (Stand: 19.01.2022).

Sweeting, James (2018), »Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames«. In: *Transtechnology Research Reader.* Unter: https://www.academia.edu/38994053/Authenticity_Depicting_the_Past_in_Historical_Videogames (Stand: 25.01.2022).

Szedlak, Thomas (2021), »The Making of Anno 1800. Interview with Marcel Hatam«. In: *Making Games* 05–06–2021, 12–17.

Takahashi, Dean (2018), »Assassin's Creed: Origins pushes Ubisoft to $889.4 million in sales for holiday quarter«. *VentureBeat,* 12.02.2018. Unter: https://venturebeat.com/2018/02/12/assassins-creed-origins-pushes-ubisoft-to-889-4-million-in-sales-for-holiday-quarter/ (Stand: 21.01.2022).

Tassi, Paul (2017), »Ubisoft Reveals ›Assassin‹s Creed Origins' Sales Are Double Syndicate's So Far«. *Forbes,* 07.11.2017. Unter: https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/11/07/ubisoft-reveals-assassins-creed-origins-sales-are-double-syndicates-so-far/?sh=5cf56c8357d7 (Stand: 21.01.2022).

Telles, Helyom Viana/Alves, Lynn (2015), »Narrative, history, and fiction: history games as boundary works«. In: *Comunicação e Sociedade* 27.0, 319. Unter: https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2104 (Stand: 25.01.2022).

The National Gallery (o. D.), »Canaletto: 1697 – 1768«. Unter: https://www.nationalgallery.org.uk/artists/canaletto (Stand: 21.01.2022).

Thibaud, Jean-Paul (2014), »Urban ambiances as common ground?«. In: *Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience* 4, 282–295. Unter: https://doi.org/10.13130/2240-9599/4205 (Stand: 25.01.2022).

Thiemeyer, Thomas (2016), »Werk, Exemplar, Zeuge. Die multiplen Authentizitäten der Museumsdinge«. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein, 80–90.

Thon, Jan-Noël (2008), »Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept«. In: Olli Leino/Hanna Wirman/Amyris Fernandez (Hrsg.): *Extending experiences. Structure, analysis and design of computer game player experience*. Rovaniemi: Lapland University Press, 29–43.

Thünemann, Holger (2018), »Geschichtskultur revisited«. In: Thomas Sandkühler/Horst Walter Blanke (Hrsg.): *Historisierung der Historik: Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag*. Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag, 127–150.

Tolkien, J. R. R. (2021 [1954/1955]), *Der Herr der Ringe: mit Illustrationen des Autors*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Totten, Christopher W. (2014), *An architectural approach to level design*. Boca Raton, FL: CRC Press.

TV Tropes (2021), »Immersive Sim«, 25.09.2021. Unter: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ImmersiveSim (Stand: 21.01.2022).

TV Tropes (2022), »Cutscene«, 07.01.2022. Unter: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cutscene (Stand: 21.01.2022).

Tyson, Amy M. (2018), »Reenacting and Reimagining the Past«. In: D. M. Dean (Hrsg.): *A companion to public history*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 349–363.

Ubisoft (o. D.), »Anno 1800™ – Führe die Industrielle Revolution an!«. Unter: https://www.ubisoft.com/de-de/game/Anno/1800 (Stand: 20.01.2022).

Ubisoft North America (2015), »Assassin's Creed Syndicate: Debut | Trailer | Ubisoft [NA]«. *YouTube,* 12.05.2015. Unter: https://youtu.be/3kGHHMc5dqE (Stand: 31.01.2022).

Ubisoft Singapore (2015), »Did you know that our studio created the gameplay around the River Thames in Assassin's Creed Syndicate?«. *Facebook,* 24.06.2015. Unter: https://www.facebook.com/ubisoftsingapore/photos/a.184457324459.152941.118722064459/10154175399284460/ (Stand: 21.01.2022).

Unterhuber, Tobias (2013), »Denkt denn niemand an die Kinder?«. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung.* Unter: https://www.paidia.de/denkt-denn-niemand-an-die-kinder/ (Stand: 25.01.2022).

Unterhuber, Tobias (2021), »Sonderausgabe ›Deutschsprachige Game Studies 2011–2021: Eine Bilanz‹«. *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung,* 15.10.2021. Unter: https://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-deutschsprachige-game-studies-2011-2021-eine-bilanz/ (Stand: 14.01.2022).

Uricchio, William (2005), »Simulation, History, and Computer Games«. In: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge Mass. u. a.: MIT Press, 327–338.

USK (2020), »Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen«, Juli 2020. Unter: https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522 (Stand: 07.02.2022).

Uslenghi, Fabiano (2019), »Die Passage im Test – Endlich der DLC, den Anno 1800 verdient«. *GameStar,* 09.12.2019. Unter: https://www.gamestar.de/artikel/die-passage-test-dlc-Anno-1800,3352174.html (Stand: 20.01.2022).

Value Foundation (o. D.), »About«. Unter: https://value-foundation.org/about-the-value-foundation/ (Stand: 14.01.2022).

van den Heede, Pieter (2020), »Gaming«. In: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge handbook of reenactment studies: Key terms in the field*. New York: Routledge, 84–88.

van den Heede, Pieter (2021), *Engaging with the Second World War through Digital Gaming*. Doktorarbeit. Erasmus University Rotterdam. Unter: https://repub.eur.nl/pub/134918/ (Stand: 25.01.2022).

Vanderhoef, John/Curtin, Michael (2016), »The Crunch Heard 'Round The World: The Global Era of Digital Game Labor«. In: Miranda J. Banks/Bridget Conor/Vicki Mayer (Hrsg.): *Production studies, the sequel! Cultural studies of global media industries*. New York: Routledge, 196–209.

VanDervoort, Oliver (16.08.2015), »Assassin's Creed Syndicate: AnvilNext Updates, DX12 Integration, GPU Driven And More: The engine from Unity is getting souped up and improved.«. *GamingBolt,* 16.08.2015. Unter: https://gamingbolt.com/assassins-creed-syndicate-anvilnext-updates-dx12-integration-gpu-driven-and-more (Stand: 21.01.2022).

Vella, Daniel (2011), »Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative«. *The Philosophy of Computer Games Conference 2011.* Unter: https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf (Stand: 25.01.2022).

Vella, Daniel (2019), »There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games«. In: Espen Aarseth/Stephan Günzel (Hrsg.): *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: transcript, 141–165.

Venus, Jochen (2012), »Erlebtes Handeln in Computerspielen«. In: GamesCoop (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, 104–127.

Vidon, Elizabeth S./Rickly, Jillian M./Knudsen, Daniel C. (2018), »Wilderness state of mind: Expanding authenticity«. In: *Annals of Tourism Research* 73, 62–70. Unter: https://doi.org/10.1016/j.annals.2018.09.006.

Völkel, Markus (2007), »Vergangenheit«. In: Stefan Jordan (Hrsg.): *Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe*. Stuttgart: Reclam, 300–303.

Vollans, Ed (2021), »[Para]Textually Here: Paratexts and Presence in Games: How Paratexts Extend the Game's Network«. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript, 319–339.

Waldenfels, Bernhard (1983), *Phänomenologie in Frankreich*. Berlin: Suhrkamp.

Wang, Ning (1999), »Rethinking authenticity in tourism experience«. In: *Annals of Tourism Research* 26.2, 349–370. Unter: https://doi.org/10.1016/S0160-7383(98)00103-0 (Stand: 25.01.2022).

Wawrzik, Jan (2021), »User Interface of Anno 1800«. In: *Making Games* 05–06–2021, 32–35.

Wazer, Caroline (2021), »It's Time for Some Game Theory: Experiencing history in Assassin's Creed.«. *Lapham's Quarterly,* 08.11.2021. Unter: https://www.laphamsquarterly.org/roundtable/its-time-some-game-theory?s=03 (Stand: 21.01.2022).

Weber, Maurice (2019), »Anno 1800 – Test-Video: Reicht es zum besten Anno aller Zeiten?«. *GameStar,* 15.04.2019. Unter: https://www.gamestar.de/videos/Anno-1800-test-video-reicht-es-zum-besten-Anno-aller-zeiten,98741.html (Stand: 20.01.2022).

Weidinger, Jürgen (2014), »Landschaftsarchitektonische Atmosphären entwerfen«. In: Jürgen Weidinger (Hrsg.): *Atmosphären entwerfen*. Berlin: Universitätsverlag TU Berlin, 21–45.

Wellbery, David E. (2010), »Stimmung«. In: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhart Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe [Band 5: Postmoderne bis Synästhesie]*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 703–733.

Welsch, Wolfgang (2019), »Design zwischen Konstruktivismus und Realismus«. In: Daniel Martin Feige/Florian Arnold/Markus Rautzenberg (Hrsg.): *Philosophie des Designs*. Bielefeld: transcript, 125–140.

Westin, Jonathan/Hedlund, Ragnar (2016), »Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed«. In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8.1, 3–20. Unter: https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.3_1 (Stand: 25.01.2022).

Wetzel, Michael (2006), »Artefaktualitäten. Zum Verhältnis von Authentizität und Autorschaft«. In: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität: Diskussion eines ästhetischen Begriffs*. München: Wilhelm Fink, 36–54.

White, Sam (2015), »Assassin's Creed: Syndicate review – a historical failure«. *The Guardian,* https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/23/assassins-creed-syndicate-review-failure. Unter: 23.10.2015 (Stand: 21.01.2022).

Wildt, Lars de (2019), »›Everything is true; nothing is permitted‹: Utopia, Religion and Conspiracy in Assassin's Creed«. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt (Hrsg.): *Playing utopia: Futures in digital games*. Bielefeld: transcript, 149–186.

Wildt, Lars de/Apperley, Thomas H./Clemens, Justin/Fordyce, Robbie/Mukherjee, Souvik (2019), »(Re-)Orienting the Video Game Avatar«. In: *Games and Culture* 15.8, 962–981. Unter: https://doi.org/10.1177/1555412019858890 (Stand: 25.01.2022).

Willner, Sarah (2016), »Atmosphären und Hierarchien der Geschichtserfahrung: Zum Verhältnis emotionaler Stile des Alpinismus und Konstruktionen prähistorischer Lebensrealitäten«. In: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history: Performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster: Waxmann, 63–80.

Willner, Sarah (2017), *Geschichte en passant. Archäologisches Themenwandern in den Alpen als wissenskulturelle Praxis*. Münster: Waxmann.

Willner, Sarah/Koch, Georg/Samida, Stefanie (Hrsg.) (2016), *Doing history*. Münster: Waxmann.

Winnerling, Tobias (2013), »Sicherer Berg, gefährlicher Feind. Natürlicher und militärischer Raum im Computerspiel zur Frühen Neuzeit«. In: Christoph Kampmann/Ulrich Niggemann (Hrsg.): *Sicherheit in der Frühen Neuzeit. Norm, Praxis, Repräsentation*. Köln: Böhlau, 712–727.

Winnerling, Tobias (2014), »The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity«. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1, 151–170. Unter: https://septentrio.uit.no/index.php/eludamos/article/view/6432/6506 (Stand: 08.12.2022).

Winnerling, Tobias (2020), »How to Get Away with Colonialism: Two decades of discussing the Anno Series«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 221–236.

Wintory, Austin (2015), »Assassin's Creed Syndicate: Murder Ballads by Tripod and Austin Wintory«. *YouTube,* 21.10.2015. Unter: https://youtu.be/mxomLqXxwBM (Stand: 21.01.2022).

Witcomb, Andrea (2013), »Understanding the role of affect in producing a critical pedagogy for history museums«. In: *Museum Management and Curatorship* 28.3, 255–271. Unter: https://doi.org/10.1080/09647775.2013.807998 (Stand: 25.01.2022).

Wojnowski, Konrad (2018), »Simulational Realism – Playing as Trying to Remember«. In: *Art History & Criticism* 14.1, 86–98. Unter: https://doi.org/10.2478/mik-2018-0008 (Stand: 25.01.2022).

Wolf, Mark J. P. (1997), »Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games«. In: *Film Quarterly* 51.1, 11–23.

Wolf, Mark J. P. (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Hoboken: Taylor and Francis.

Wolf, Peter (1993), »Freibeuter der Chronologie: Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel ›Der Patrizier‹«. In: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 44.12, 665–670.

Wolf, Peter (1996), »Der Traum von der Zeitreise: Spielerische Simulationen von Vergangenheit mit Hilfe des Computers«. In: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 47.9, 535–547.

Wolfsteiner, Andreas (2010), »Einige Bemerkungen zu Suche und Angst im digitalen Problemraum Silent Hill 2«. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): *»See? I'm real…« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster: Lit, 157–176.

Wolterink, Julian (2017), »Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames«. In: *gamevironments* 6, 1–33. Unter: https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/79 (Stand: 25.01.2022).

Worch, Matthias/Smith, Harvey (2010), »›What Happened Here?‹ Environmental Storytelling«. *You Got Red On You,* 11.03.2010. Unter: http://www.worch.com/2010/03/11/gdc-2010/ (Stand: 21.01.2022).

Wright, Esther (2022, im Druck), *Rockstar Games and American History. Promotional Materials and the Construction of Authenticity*. Berlin: de Gruyter.

Yin-Poole, Wesley (2021), »Ex-PlayStation boss predicts Sony's PS5 games will cost $200 m to make«. *Eurogamer,* 05.09.2021. Unter: https://www.eurogamer.net/articles/2021-09-05-ex-playstation-boss-predicts-ps5-games-will-cost-usd200m-to-make (Stand: 21.01.2022).

Zahavi, Dan (2007), *Phänomenologie für Einsteiger*. Paderborn: Fink.

Zimmerer, Jürgen (2012), »Expansion und Herrschaft: Geschichte des europäischen und deutschen Kolonialismus«. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 44–45, 10–16. Unter: https://www.bpb.de/apuz/146973/geschichte-des-europaeischen-und-deutschen-kolonialismus (Stand: 25.01.2022).

Zimmermann, Felix (2019a), »(Not) Made in Germany? Annäherungen an die deutsche Digitalspielbranche«. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 31–32, 9–16. Unter: https://www.bpb.de/apuz/294438/not-made-in-germany-annaeherungen-an-die-deutsche-digitalspielbranche (Stand: 25.01.2022).

Zimmermann, Felix (2019b), *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch (vwh).

Zimmermann, Felix (2020), »Introduction: Approaching the Authenticities of Late Modernity«. In: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript, 9–22.

Zimmermann, Felix (2021a), »Historical Digital Games as Experiences: How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity«. In: Marc Bonner (Hrsg.): *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 19–34.

Zimmermann, Felix (2021b), »Anno 1800«. *Stiftung Digitale Spielekultur,* 24.06.2021. Unter: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/Anno-1800/ (Stand: 13.01.2022).

Zimmermann, Felix (2021c), »Assassin's Creed III: Liberation«. *Stiftung Digitale Spielekultur,* 24.06.2021. Unter: https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/assassins-creed-3-liberation/ (Stand: 21.01.2022).

Zimmermann, Felix (2022a), »Ethical Boredom in the Wilderness: Treating Red Dead Redemption 2 as an Ambience Action Game«. In: Dietmar Meinel (Hrsg.): *Video Games and Spatiality in Amercian Studies: Playing the Field II*. Berlin: de Gruyter, 51–70.

Zimmermann, Felix (2022b), »Imaginationen von Natur und Umwelt im Digitalen Spiel: Medienspezifische Typologie sowie Potenziale für die Naturschutzkommunikation«. In: *Natur und Landschaft: Zeitschrift für Naturschutz und Landschaftspflege* 97.4, 185–190.

Zimmermann, Felix (2022c), »Conclusion: Toward an Atmospherology of Digital Games«. In: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis Lee Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaru/Felix Zimmermann

(Hrsg.): *Mental Health | Atmospheres | Video Games. New Directions in Game Research II*. Bielefeld: transcript, 243–254.

Zimmermann, Felix/Huberts, Christian (2019), »From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre«. In: *Press Start* 5.2, 29–50. Unter: https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/126 (Stand: 14.01.2022).

Zonaga, Anthony (2017), *Deconstructing Dunwall. Building an Immersive Imaginary World through Dystopian Video Game Architecture.* Masterarbeit. The University of Syndney. Unter: https://www.academia.edu/34126310/Deconstructing_Dunwall_Building_an_Immersive_Imaginary_World_through_Dystopian_Video_Game_Architecture (Stand: 25.01.2022).

Zonaga, Anthony/Carter, Marcus (2019), »The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored«. In: *Loading* 12.20, 71–89. Unter: https://doi.org/10.7202/1065898ar (Stand: 25.01.2022).

Zwischenberger, Anton (2014), »Epochengrenzen in Videospielen: Age of Empires III und Europa Universalis III«. In: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript, 257–267.

2 Digitale Spiele

Age of Empires [**Reihe**] (Ensemble Studios u. a./Microsoft u. a.) 1997–2021.

Anno [**Reihe**] (Max Design u. a./Sunflowers u. a.) 1998–2019.

Anno 1602 (Max Design/Sunflowers) 1998.

Anno 1503 (Max Design/Sunflowers) 2002.

Anno 1701 (Related Designs/Sunflowers u. a.) 2006.

Anno 1404 (Related Designs/Ubisoft) 2009.

Anno 2070 (Related Designs, Blue Byte/Ubisoft) 2011.

Anno 2205 (Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft) 2015.

Anno 1800 (Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft) 2019.

Arx Fatalis (Arkane Studios/JoWood u. a.) 2002.

Assassin's Creed [**Reihe**] (Ubisoft Montreal u. a./Ubisoft) 2007–2020.

Assassin's Creed (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2007.

Assassin's Creed II (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2009.

Assassin's Creed Brotherhood (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2010.

Assassin's Creed Revelations (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2011.

Assassin's Creed III (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2012.

Assassin's Creed III: Liberation (Ubisoft Sofia u. a./Ubisoft) 2012.
Assassin's Creed IV: Black Flag (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2013.
Assassin's Creed Unity (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2014.
Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft Quebec/Ubisoft) 2015.
Assassin's Creed Origins (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2017.
Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft Quebec/Ubisoft) 2018.
Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2020.
Battlefield [Reihe] (DICE/Electronic Arts) 2002–2021.
Call of Duty [Reihe] (Infinity Ward u. a./Activision) 2003–2021.
Call of Juarez [Reihe] (Techland/Ubisoft) 2006–2013.
Civilization [Reihe] (MicroProse u. a./MicroProse u. a.) 1991–2016.
Clash of Clans (Supercell/Supercell) 2012.
Dark Messiah of Might and Magic (Arkane Studios/Ubisoft) 2006.
Deathloop (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2021.
Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive) 2000.
Deux Ex: Invisible War (Ion Storm/Eidos Interactive) 2003.
Die Siedler [Reihe] (Blue Byte/Blue Byte u. a.) 1993–2022.
Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2018.
Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2019.
Discovery Tour: Viking Age (Ubisoft Montreal/Ubisoft) 2021.
Dishonored [Reihe] (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2012–2017.
Dishonored: Die Maske des Zorns (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2012.
Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2016.
Dishonored: Tod des Outsiders (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2017.
Europa Universalis [Reihe] (Paradox Entertainment/Strategy First u. a.) 2000–2013.
Fallout [Reihe] (Interplay Entertainment u. a./Bethesda Softworks u. a.) 1997–2018.
Frostpunk (11 bit studios/11 bit studios) 2018.
Half-Life 2 (Valve/Valve u. a.) 2004.
Hunt: Showdown (Crytek/Crytek) 2019.
Journey (thatgamecompany/Sony Interactive Entertainment u. a.) 2012.
Medal of Honor [Reihe] (2015 Games u. a./Electronic Arts) 1999–2020.
Medal of Honor (DreamWorks Interactive/Electronic Arts) 1999.
Pong (Allan Alcorn/Atari) 1972.
Prey (Arkane Studios/Bethesda Softworks) 2017.
Red Dead Redemption [Reihe] (Rockstar Studios/Rockstar Games) 2010–2018.
Red Dead Redemption 2 (Rockstar Studios/Rockstar Games) 2018.

Sherlock Holmes [Reihe] (Frogwares/The Adventure Company u. a.) 2002–2021.
Silent Hill 2 (Team Silent/Konami) 2001.
Sniper Elite 4 (Rebellion/Rebellion) 2017.
System Shock (Looking Glass Studios/Origin Systems) 1994.
The Banner Saga (Stoic Studio/Versus Evil) 2014.
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks) 2011.
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo Entertainment Planning & Development Division/Nintendo) 2017.
The Order: 1886 (Ready at Dawn/Sony Computer Entertainment) 2015.
The Oregon Trail (Don Rawitsch, Bill Heinemann, Paul Dillenberger/MECC) 1971.
The Yukon Trail (MECC/MECC) 1994.
Thief: The Dark Project/Dark Project: Der Meisterdieb (Looking Glass Studios/Eidos Interactive) 1998.
Ultima Underworld: The Stygian Abyss (Blue Sky Productions/ Origin Systems) 1992.
Vampyr (Dontnod Entertainment/Focus Home Interactive) 2018.
Victoria [Reihe] (Paradox Entertainment/Paradox Entertainment) 2003–2022.
Watch Dogs: Legion (Ubisoft Toronto u. a./Ubisoft) 2020.

3 Filme und Serien

Barry Lyndon [Film] (Stanley Kubrick/Hawk Films u. a.) 1975.
Blade Runner [Film] (Ridley Scott/The Ladd Company u. a.) 1982.
Der Soldat James Ryan [Film] (Steven Spielberg/Paramount Pictures) 1998.
Gangs of New York [Film] (Martin Scorsese/Touchstone Pictures u. a.) 2002.
Peaky Blinders [Serie] (Steven Knight u. a./BBC Studios) seit 2013.
Penny Dreadful [Serie] (John Logan u. a./Desert Wolf Productions u. a.) 2014–2016.
Ripper Street [Serie] (Richard Warlow/Tiger Aspect Productions u. a.) 2012–2016.
Sherlock [Serie] (Mark Gatiss u. a./Hartswood Films u. a.) 2010–2017.
Sherlock Holmes [Film] (Guy Ritchie/Silver Pictures u. a.) 2009.
Sherlock Holmes [Filmreihe] (Guy Ritchie/Silver Pictures u. a.) 2009–2011.
The Crown [Serie] (Peter Morgan/Left Bank Pictures u. a.) seit 2016.
The Terror [Serie] (David Kajganich/Scott Free Productions u. a.) 2018–2019.

4 Abbildungen

4.1 Abbildungsverzeichnis

4.2 Abbildungsnachweise

Abbildungen 1 bis 45:

Anno 1800

Abbildungen 46 bis 86:

Assassin's Creed Syndicate

Abbildungen 87 bis 118:

Dishonored®

Dishonored® 2

Arkane® Studios SAS/Arkane® Studios LLC

II Entwicklerinterviews

1 Anno 1800: Interview mit Matt Cook (Lead Narrative Designer, Ubisoft)

(E-Mail vom 28.09.2020)

Felix Zimmermann: How would you describe atmosphere (not in a meteorological sense, of course)? What does it mean if something (a room, a place, a space) is atmospheric?
Matt Cook: In summary, I think it is a participant feeling something towards a particular setting. It is the necessarily mysterious result of the combination and interaction of all elements present in an environment as experienced by them. A strong sense of a place can develop through the presence of things (sound and other sensory elements, objects), history, and rules that seem to exist in that place, as well as the way in which they are revealed to (or curated for) the subject. In game development this is something developers infrequently set out to control or have definite objectives for. Nevertheless, it is the heady concoction of such elements, their layering, interdependence and meaning (important for a narrative designer) that in my opinion lead to the ultimate success of supposedly subjective experiences such as novels, movies, games. Small details seem important – some people may for example believe ghosts linger and inhabit a space which cynics dismiss merely as a series of empty and abandoned rooms, both however note with curiosity the odd purplish stain in front of the fireplace, or the peculiar fashions visible upon the wallpaper, chair cushions, and curtains. These observable elements amount to a provocation of the subject to understand the narrative behind it all – what it all must mean – something humans seem programmed almost, to puzzle out. In games we have a rare chance to anticipate the feelings our spaces may provoke and be selective and deliberate about what elements are made visible to our audiences.

Felix Zimmermann: Is the idea of atmosphere relevant in your field of expertise?
Matt Cook: Yes – it is the sum of all our efforts in research, world-building, and attention to detail in our stories and characterisations. The degree of atmosphere as perceived externally is at least in part a measure of our success as a department.

Felix Zimmermann: If yes, how do you create an atmosphere? Are there certain tricks or elements crucial for a believable atmosphere?
Matt Cook: Writers of fiction often state that concrete details are what stack up to create atmosphere. Same for our game. We now, more than ever, strive to conduct extensive background research for our settings to understand how true the many small and moving elements we include are to the coherence of the whole, and what narrative rules must be fashioned or put in place to make the overall effect of a setting convincing. E. g. level design/art created bodies of lost explorers in the snow in our artic DLC. Players could hover over them and discover their names, consistent with the ship's manifest and logs they had previously read, creating an atmosphere of dread to support the story of a lost expedition in a wind-weathered icy wilderness. Layering up these smaller elements we can forward or enhance some overall topics and themes we set out for a particular setting. Even within smaller elements (interactable objects and places, diaries, fluff texts, sound effects) we can make callbacks and connections to such central agendas whenever possible to create some sense of coherence in the narrative to give off a specific atmosphere. Names, glossaries and game terms are important, as is the deliberateness with which we choose these elements.

Felix Zimmermann: When players talk about Anno games, they often describe a certain ›Anno feeling‹ or ›Anno flair‹ they experience in these games. What constitutes this feeling or flair in your opinion? Do you think there is a connection between this feeling or flair and atmosphere?
Matt Cook: In my opinion the ›Anno feeling‹ is a particular kind of atmosphere yes – characterized by some of the following;

- The eagerness to explore the past and pursue growth.
- Tongue-in-cheek simplification of economics
- Larger-than-life visuals and personalities.
- Trade on the high seas.
- A childlike fascination for »how things work« evoking toytown and model villages, or cross-sections of everyday historical buildings such as those illustrated by Stephen Biesty for example;
- The fantasy of a specific period in time and all that it promises.

Felix Zimmermann: As can be gathered from the insightful DevBlog posts, the vision to enable players to dive into a time of wonder and change informed the development of ANNO 1800. Would you agree with the statement that ANNO 1800 aims to create an atmosphere of the 19th century? If yes, how does it do it? How did you contribute to this atmosphere?
Matt Cook: I produced text and dialogue for a lot of the game, attempting to apply some of the rules of the era to speech and interaction. We styled the

newspaper around 19th century newspapers though some elements had to be cherry-picked from later newspaper approaches in order to support the gameplay. The expeditions and quests explore themes of the era and topics important to the characters, who themselves behave like archetypes from a costume drama. It is a game of compromise between narrative and systemic game design to tread a path through history that is credible enough to evoke atmosphere and provide satisfying gameplay. Art, level art and music did a tremendous amount for the atmosphere of the game from the outset, as well as the choice of components that smack of the era (railway, tourism, museums and zoos, etc.) all of which were carefully chosen as being memorable and meeting the expectations of players for the era.

Felix Zimmermann: When working on Anno 1800 and especially its setting, which other media formats inspired you? Did you take player expectations into consideration (for example influenced by popular imagery about the industrialization)?
Matt Cook: The fantasy of the 19th century in Anno was very much based on player expectations and what is thought to have universal appeal – and especially topics of rapid industrialisation, worker rights and other issues so central to the common impression of that century. However in narrative, we are always thinking about subverting or reinterpreting those expectations so that neither the fantasy nor the truths of the era are lost – for example, in the choice of goods available to the player in a fictional east African setting, we strove to select more authentic goods than in the base game– e. g. Teff, Hibiscus Tea. To ensure an authentic feeling for the setting, from the variety of goods to the design of the buildings, we worked closely with experts for east African history. Again, the blend of realism and player expectations should be carefully balanced with sufficient research and investigation of real historical documents to avoid reinforcing implicit bias and misconceptions. In literature and film, a great deal of source material exists which of course we draw upon with relish, but a contemporary eye. A great deal of resources in many forms of media exist and for me it is particularly important we look beyond games for fresh ideas. Our Creative Director had a personal interest in the Franklin expedition that coincided with several books and the Terror TV series, which served as useful ammunition when writing The Passage DLC.

2 Assassin's Creed Syndicate: Interview mit Marc-Alexis Côté (Creative Director, Ubisoft)

(E-Mail vom 31.03.2021)

Felix Zimmermann: How would you describe atmosphere (not in a meteorological sense, of course)? What does it mean if something (a room, a place, a space) is atmospheric? How does this term relate to things like tone, mood or feel?
Marc-Alexis Côté: The concept of atmosphere is not one we formally use, but I can see it is closely related to what we essentially try to capture.

For me, the atmosphere is defined by multiple elements related to both space and time.

- What are the different philosophical currents of the time?
- What are the political tensions of the era?
- What is the predominant architecture of the time?
- Are there any ecological concerns (which was certainly true for Victorian London for example)?
- What are the different cultures making up the population of the place and time we are trying to capture?

When we build an Assassin's Creed game, it is important for us to study all these elements so that we can capture what you define as the atmosphere (and that we often refer to as capture the essence).

The atmosphere helps us define the narrative tone and the overall mood we try to recreate in the experience.

Felix Zimmermann: Is the idea of atmosphere relevant in your field of expertise? If yes, how do you create an atmosphere? Are there certain tricks or elements crucial for a believable atmosphere?
Marc-Alexis Côté: As I mentioned above, atmosphere is not a concept we formally use, but it is related to our process.

Thinking back at when we set to recreate Victorian London, it was important for us to capture different elements. Here are a few (non exhaustive) examples:

- I recall that we thought it was important for us to understand the makeup of the different cultures that were part of the city at the time so that we could create an appropriate musical atmosphere to each district. While subtle, we thought it could create important subconscious differences as the player moved throughout the city.
- We also researched how people described lighting so we could try to reproduce it as accurately as possible. At the end of the day, we tried not to make

it as oppressive as described in some literature as it ends up being a bit too depressing.

- One of the other important elements that we wanted to capture was the presence of powerful thinkers and philosophers of their time … people who would have an influence in the century that followed. We ended up choosing a time where we could put Dickens, Marx and Darwin in London as we thought it would help us communicate the philosophical effervescence of the time to players.

Felix Zimmermann: When players talk about Assassin's Creed games, they often describe the towns and landscapes that are recreated as especially atmospheric. To what degree has atmosphere been a consideration in your recreation of a playable London? How does atmosphere relate to the seven boroughs in the game?
Marc-Alexis Côté: As illustrated above, I believe capturing the atmosphere of a time and place and reproducing it is an essential part of our process and the mission we have given ourselves.

Felix Zimmermann: Also, Assassin's Creed is often lauded for its integration of period-specific historical figures like Charles Dickens. Do you think these historical figures are relevant for the atmosphere you want to create?
Marc-Alexis Côté: Absolutely.

Felix Zimmermann: As can be gathered from the insightful Making of material, the vision to enable players to dive into a time at the dawn of modernity informed the development of Assassin's Creed Syndicate. Would you agree with the statement that Assassin's Creed Syndicate aims to create an atmosphere of the 19th century? If yes, how does it do it? How did you contribute to this atmosphere?
Marc-Alexis Côté: I agree with the statement. Furthermore, it was important for us to show how that specific period foreshadowed many of the events of the 20th century, making it a »pivotal moment« of history.

We recreate the atmosphere through thoroughly researching the period from multiple perspectives with the help of experts (political, ecological, philosophical, economical, medical, cultural, musical, linguistically, etc.). We need to choose what seems to us the highest impact elements and reproduce them while balancing the historical interest with the gameplay interest.

Felix Zimmermann: When working on Assassin's Creed Syndicate and especially its setting, which other media formats inspired you? Did you take player expectations into consideration (for example influenced by popular imagery about the industrialization or the Victorian era)?
Marc-Alexis Côté: It was the first time an Assassin's Creed game could be influenced by actual pictures of the era. I remember being very intimated by this as we thought that for the first time, people could actually make 1–1 comparisons.

We do draw inspiration from different sources, from the Penny Dreadful to the writing of Dickens and Marx, to more contemporary analysis of the era.

Felix Zimmermann: Finally, as the Assassin's Creed games are well known for being developed by Ubisoft teams all over the world: How did you manage to create a cohesive atmosphere for Assassin's Creed Syndicate while over ten teams worldwide were involved in the game's production?
Marc-Alexis Côté: We are probably one of the only brands in the video game industry to have permanent historians as part of the team. They constantly research and educate the teams throughout the world on the subject matter. Most of our games end up using a central information repository that we call the WTF (World Texture Facility). What you call »atmosphere« closely resembles what we call »the texture«.

3 Dishonored: Die Maske des Zorns: Interview mit Sébastien Mitton (Art Director, Arkane)

(E-Mail vom 15.11.2021)

Felix Zimmermann: How would you describe atmosphere (not in a meteorological sense, of course)? What does it mean if something (a room, a place, a space) is atmospheric? How does this term relate to things like tone, mood or feel?
Sébastien Mitton: Hello Felix,

First of all, I would like to remind you that the Dishonored series, and Arkane's creations more broadly, have in common the creation of unique universes, made to measure, in order to have all the latitude to play with the emotions of the players.

For me, the atmosphere is the panel of emotions that kick in at a moment T, it's an emotional recipe with many ingredients, the ingredients being the different emotions. For example in an atmospheric room, we will play with the lighting and the drama of it, and without even talking about what is happening in the room, the lighting can help us either to scare, or reassure, calm, have fun … there is not only the lighting as a tool, the set dressing of this room, the soul of the person who lives there, the music, the dialogues, will contribute to the general feeling like an orchestra playing with emotions.

Felix Zimmermann: Is the idea of atmosphere relevant in your field of expertise? If yes, how do you create an atmosphere? Are there certain tricks or elements crucial for a believable atmosphere?
Sébastien Mitton: This is a vast question, because of course Art participates in creating an atmosphere, with the visual sense, and in partnership with narration, design, music …

For example, in Dishonored, the first conversations we had were about the Regent's totalitarian rule during a time of plague. I wanted to solidify the visual themes of the game around this. The regent »layer« in the game revolves around Metal, protection, street blockers, control, Rat lights, armored vehicles, but also Death, the population almost abandoned, starvation in the face of opulence, the aristocrats' interiors close to totalitarian regimes. I imagine with that description you immediately see the atmosphere it generates, even someone unfamiliar with Dishonored might imagine.

And for example, in Dishonored 2, the Duke rules over a banana republic, it is more by his laxity than he is a tyrant. Also Karnaca is to the south, so immediately another picture compared to Dunwall. Yet death is present there, in full sun, in full heat. The desire for revenge is equivalent in the 2 games, the tools are the same (narration, lighting, dressing …) but the visual result is different.

Each city has a different and believable atmosphere: we had a lot of fun dealing with similar themes on 2 different continents.

To answer you, I would say that the crucial elements in the atmosphere are the light, the credibility of the place, the soul (who has or lives here), the sound signature …

Felix Zimmermann: When players talk about DISHONORED, they often describe Dunwall as especially atmospheric. What would you say characterises the atmosphere or atmospheres of Dunwall? Which role does the city's architecture play in this? Are there other elements that stand out?
Sébastien Mitton: As I just said, one of the key elements in our games is the credibility of the place. We spend a lot of time investigating, discussing, traveling, understanding. Dunwall is a capital, and therefore inspired by London (its black grids, its ubiquitous cameras) but also strongly from Edinburg, because London was partly destroyed, and because Edinburg brings a touch of human scale, a touch of privacy which is dear to us as we visit practically all the buildings. Edinburg brings that very cold Scottish touch, its fog, its low light when you navigate its alleys with its lampposts lit from 3pm.

The particularity of Jacobean Renaissance architecture is that it does not include many curves, except for the arches. This means that the towers, the window columns for example, are very faceted, and take the light very well. The light does not soften the shapes, everything remains tense. This rigidity is perfectly consistent with the authoritarian spirit of the regent.

And of course, what was called the Regent layer, this science fiction layer, by adding metal to the buildings has greatly contributed to the special atmosphere of Dunwall. We even have fun in DISHONORED showing the Dunwall tower before the Regent period at the opening of the game, then under the oppressive regime, covered with Metal, then post regime, with the metal removed in DISHONORED 2. It's our way. to violently show the contrast between the successive regimes, and thus play with the emotions of the players on a large scale.

Felix Zimmermann: Looking into the inspirations for the fictional city of Dunwall, the cities of London and Edinburgh are mentioned as references. Also, it appears that initially a 17th century setting was considered but later discarded in favour of a late 19th century time frame with 20th century influences. Could you elaborate on the relationship of DISHONORED's fiction to history? Do you think something like an atmosphere of the past exists (in DISHONORED)?
Sébastien Mitton: Indeed London and Edinburg inspired Dunwall, as Barcelona and Cuba inspired Karnaca for different reasons. Raphael Colantonio's first idea was to use the period of the Great Fire of London and the plague that ravaged the city.

The concern I had was that in a game it's extremely difficult to create something interesting like an immersive sim in such a big, well-known city without distorting it.

So I pushed us to make our own city, which will then be called Dunwall, and to introduce notions of science fiction to do magic, therefore by inventing our own calendar, and by introducing the first notions of industrial revolution.

Behind all this, I had in mind the use of metal as I mentioned above, for the regent, but also of machines, gadgets that could not yet be found in the 17th century. Which leads us to work all our designs in this way: »imagine a 17th century craftsman who could work with modern tools? or imagine an engineer of the 21st century, who would invent objects with old tools «

This led us to create some super interesting designs (boats for example) and it created a surprising and never seen atmosphere: an old world but where the possibilities and perspectives are different. I give you an example of a relationship between 2 elements of history which mixed together creates a fictional atmosphere: we read a lot of historical texts on the plague in London, the rich who went to the countryside sending money to the poor who could not leave the city. And this delta32 gene which was discovered in a village north of London and which has enabled everyone in that village to survive against the virus. Then came this report on the hurricane that devastated New Orleans, where police mark the facades of houses with a cross with the number of people dead or alive and animals found inside. Well of all this we created giant tarpaulins that cover buildings, entire walls painted in white lime and those red signs in the shape of a cross x Delta.

All this to contribute to the atmosphere of the city.

Felix Zimmermann: In relation to that: Do you think that (the world of) Dishonored could be understood as an alternate world history?
Sébastien Mitton: Definitely yes. People feel all the energy that has been put into our references and into the development of our own universe, it is believable. It's a bit of a branch of the metaverse of our world, close enough to have landmarks, and crazy enough to let his imagination run wild.

Felix Zimmermann: It is often claimed that Dishonored is Victorian or Neo-Victorian fiction. Would you agree with that? If yes, do you think there are specific ›Victorian Atmospheres‹?
Sébastien Mitton: Yep sure I agree, and this is because Victorian era did not give enough »tools« that we brought some 20th century vibes to the universe. What people call steampunk was never mentioned during preproduction: we just did a clash between 2 time periods which led to some common values with SteamPunk.

It's hard to describe a Victorian atmosphere in one sentence, but what strikes me most, and this was one major pillar of the game: the huge gap between rich aristocrats and poor people. It informed lots of different visual approaches, and atmospheres, from the gritty streets to the posh and vivid interiors of some aristocratic mansions. The contrast is the major theme in this game(rich/poor, dark/bright, desaturated/vivid, calm/violent etc. …)

Felix Zimmermann: Related to ideas of (Neo-)Victorianism are symbols and images of Steampunk. What role does steampunk play in the world of Dishonored? Do you see a relationship to the Industrial Revolution of the 18th and 19th century?
Sébastien Mitton: See above. The role of steampunk has helped us invent things that we weren't able to find in the past and helped us not to justify everything by magic. Our Mojo at Arkane is to create credible and intimate universes, consistency avoids loosing the player.

Felix Zimmermann: Dishonored is known for its unique stylized art direction which, as stated in interviews and making of material, can be traced back to a kind of »fine art approach« in pre-production. Could you elaborate on how you think this approach influences the atmospheres Dishonored offers?
Sébastien Mitton: Almost all of our artists have had a fine art training. and it's true that when I got into video games 20 years ago, we talked more about technique, software, resolution, than Art as we learned in school. It was this observation that prompted me to bring Art back to the forefront, and to practically work like our old masters did: they didn't have Control Z! What I learned from school: drawing to get a message across, to generate emotions in the assembly. And it is true that the Victorian period was very rich visually, paintings, sculptures, architectures, clothes, candle lighting: all this is happiness to create interesting atmospheres, made to measure, where everything is possible, far away of globalization and its visual standardization.

Felix Zimmermann: Noticeably, Dishonored offers players the possibility to progress through the game in a lethal or non-lethal way, leading to different chaos states of the world. Would you say that – apart from the gameplay differences – the chaos state also influences the atmosphere of the game? If yes, how?
Sébastien Mitton: Yes, giving the player the opportunity to influence the world through this chaos system allowed us to make variances by place, especially on the influence of the plague: fewer deaths, fewer rats, less control, suddenly the player's emotions change in real time.

Felix Zimmermann: When working on DISHONORED and especially its setting, which other media formats inspired you? Did you take player expectations into consideration (for example influenced by popular imagery about the Victorian era)?
Sébastien Mitton: We studied different media like painting, sculpture, architecture by visiting cities and museums of course. We have studied films, such as light management in Barry Lindon for example. And we read a lot, watch documentaries on oppression, propaganda, resistance, beliefs, medicine.

Felix Zimmermann: Finally, the Arkane Studios are known for their groundbreaking contributions to the genre of so-called ›Immersive Sims‹. What are your thoughts on this specific type of games in relation to atmospheric experience? Which role does the first-person perspective play in this, if any?
Sébastien Mitton: It is true that after so many years we have become experts in immersive simulation. I believe it is our passion for creating memorable experiences in the hearts of players that drives us every day. Mastering the creation of a universe from A to Z allows us to finely play with emotions by creating very »personal« atmospheres, because they come from a world that we create ourselves, that we control. It often happens that we have creative discussions where we put ourselves in the shoes of this or that individual in the game, see an entire branch of the population: how would I live here, how would I react to that etc.… Because when the moment finally comes to enter the intimacy of its people, it is not only light setup or a certain type of furniture that we see, it is the soul of the place that we feel inside.

The first person view is an emotional weapon: we do not see our character except his arms, we are him, and anything can happen to us from all directions at any moment, that's total immersion, not just through our eyes.

III Codebücher

1 Produktion

1.1 Anno 1800

Codebuch	
Spiel:	Anno 1800
Bereich:	**Produktion**
Fragestellung der Untersuchung:	Wie sprechen die Entwickler*innen von Anno 1800 über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:	„DevBlog"-Beiträge auf anno-union.com; „UnionTalk"-Videos auf Twitch.tv
Auswahleinheiten:	Einzelne Blogposts, einzelne Videos, einzelne Interviews
Analyseeinheiten:	Aussagen in diesen Beiträgen

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Beitrags
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Medium		
		01	DevBlog
		02	UnionTalk
		03	IV
		04	Union Update
		05	Sonstiges
FM4	Umfang		Umfang in Minuten bei UnionTalk, Anzahl Wörter bei DevBlog und IV
FM5	Überschrift		Titel des Beitrags
FM6	Autor		Name der Autor*in
FM7	Rubrik/Ressort		
FM8	Anzahl Diskutanten		Nur für UnionTalk und IV zu codieren
FM9	Darstellungsform		
		01	Persönlicher Entwicklerbericht (nur DevBlog)
		02	Funktionsüberblick (nur DevBlog) / Einblick in Arbeitsprozesse (nur DevBlog)
		03	Abstimmung (nur DevBlog)
		04	Diskussionrunde (nur UnionTalk und IV); mehr als 2 Personen

		05	Gespräch (nur UnionTalk und IV); genau zwei Personen
		06	Sonstiges
FM10	Rolle		Funktion/Rolle der beteiligten Personen im Unternehmen
FM11	Link		Link zum Beitrag

Inhaltliche Merkmale			
IM1	Das Historische Setting der Spiels wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM2	Erwartungen der Spieler*innen werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM3	Der Rechercheprozess wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM4	Die Begriffe Authentizität und/oder Akkuratesse werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM5	Der Atmosphärenbegriff oder verwandte Begriffe werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM6	Erzeugende von Atmosphären (wie Musik o.ä.) werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM7	Sonstiges		

1.2 Assassin's Creed Syndicate

Codebuch	
Spiel:	Assassin's Creed Syndicate
Bereich:	**Produktion**
Fragestellung der Untersuchung:	Wie sprechen die Entwickler*innen von Assassin's Creed Syndicate über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:	Offizielle Website, Making Ofs/Behind the Scenes, Gameplay-Videos, Interviews, Podcasts, The Art of AC Syndicate
Auswahleinheiten:	Einzelne Blogposts, einzelne Videos, einzelne Interviews
Analyseeinheiten:	Aussagen in diesen Beiträgen

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Beitrags
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Medium		
		01	Podcast
		02	IV
		03	Making Of
		04	The Art of
		05	Gameplay-Video
		06	Sonstiges
FM4	Position		Seitenzahl oder Timecode, falls vorhanden
FM5	Überschrift		Titel des Beitrags
FM6	Person		Name der Person, von der die Aussage stammt
FM7	Rolle		Funktion/Rolle der beteiligten Personen im Unternehmen
FM8	Link		Link zum Beitrag

Inhaltliche Merkmale			
IM1	Das Historische Setting der Spiels wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein

IM2	Erwartungen der Spieler*innen werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM3	Der Rechercheprozess wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM4	Die Begriffe Authentizität und/oder Akkuratesse werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM5	Der Atmosphärenbegriff oder verwandte Begriffe werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM6	Erzeugende von Atmosphären (wie Musik o.ä.) werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM7	Sonstiges		

1.3 Dishonored: Die Maske des Zorns

Codebuch	
Spiel:	Dishonored
Bereich:	**Produktion**
Fragestellung der Untersuchung:	Wie sprechen die Entwickler*innen von Dishonored über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:	Offizielle Website, Making Ofs/Behind the Scenes, Gameplay-Videos, Interviews, Podcasts
Auswahleinheiten:	Einzelne Blogposts, einzelne Videos, einzelne Interviews
Analyseeinheiten:	Aussagen in diesen Beiträgen

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Beitrags
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Medium		
		01	Podcast
		02	IV
		03	Making Of
		04	The Art of
		05	Gameplay-Video
		06	Sonstiges
FM4	Position		Seitenzahl oder Timecode, falls vorhanden
FM5	Überschrift		Titel des Beitrags
FM6	Person		Name der Person, von der die Aussage stammt
FM7	Rolle		Funktion/Rolle der beteiligten Personen im Unternehmen
FM8	Link		Link zum Beitrag

Inhaltliche Merkmale			
IM1	Das Historische Setting der Spiels wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM2	Erwartungen der Spieler*innen werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM3	Der Rechercheprozess wird thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM4	Die Begriffe Authentizität und/oder Akkuratesse werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM5	Der Atmosphärenbegriff oder verwandte Begriffe werden verwendet		
		01	Ja
		02	Nein
IM6	Erzeugende von Atmosphären (wie Musik o.ä.) werden thematisiert		
		01	Ja
		02	Nein
IM7	Sonstiges		

2 Rezeption

2.1 Anno 1800

Codebuch	
Spiel:	Anno 1800
Bereich:	**Rezeption**
Fragestellung der Untersuchung:	Wie sprechen die Spieler*innen von Anno 1800 über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:	Kommentare unter ausgewählten „DevBlog“-Beiträgen auf anno-union.com; Forenbeiträge nach Vorfilterung
Auswahleinheiten:	Einzelne Kommentare
Analyseeinheiten:	Aussagen in diesen Kommentaren

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Kommentars
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Medium		
		01	DevBlog
		02	Forum
		05	Sonstiges
FM4	Umfang		Anzahl Wörter
FM5	Thread		Titel des Threads (Forum) oder des zugehörigen Beitrags (DevBlog)
FM6	Verweis		Laufende Nummer des zugehörigen Beitrags im Codebuch Produktion (falls vorhanden)
FM7	Autor		Name der Autor*in
FM8	Antwort auf		Lfnd. Nr. des Kommentars, auf den dieser Kommentar antwortet (falls dies der Fall ist)
FM9	Link		Link zum Beitrag
FM10	Kommentar		Gesamter Kommentar

2.2 Assassin's Creed Syndicate

Codebuch			
Spiel:			Asssassin's Creed Syndicate
Bereich:			**Rezeption**
Fragestellung der Untersuchung:			Wie sprechen die Spieler*innen von Assassin's Creed Syndicate über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:			Reddit (t/assassins_creed_syndicate; r/assasssinscreed) / Steam-Reviews
Auswahleinheiten:			Einzelne Kommentare (gefiltert mit Hilfe von pushshift.io API -> https://github.com/camas/reddit-search/)
Analyseeinheiten:			Aussagen in diesen Kommentaren

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Kommentars/Reviews
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Suchbegriff		Gewählter Suchbegriff (bei Reddit)
FM4	Medium		
		01	Reddit
		02	Steam Review
		03	Sonstiges
FM5	Threadopener/Kommentar		
		01	Post ist Threadopener/Review
		02	Post ist eine Antwort im Thread/auf das Review
FM6	Titel		Titel des Kommentars (wenn vorhanden)
FM7	Autor		Name der Autor*in
FM8	Subreddit		Titel des Subreddits (wenn FM4= 01 u. FM5 = 01)
FM9	Anzahl Comments		Anzahl der Kommentare im Thread oder unter dem Review
FM10	Upvotes / Helpful		Anzahl Upvotes in % / % Personen, die Review "helpful" fanden
FM11	Antwort auf		Lfnd. Nr. des Kommentars, auf den dieser Kommentar antwortet (falls dies der Fall ist)
FM12	Zugehöriger Thread		Lfnd. Nr. des zugehörigen Threadopeners / Reviews
FM13	Umfang		Anzahl Wörter des gesamten Kommentars/Reviews
FM14	Link		Link zum Beitrag
FM15	Kommentarauszug		Thematisch relevanter Teil des Kommentars/Reviews
FM16	Kommentar		Ganzer Kommentar/ganzes Review

2.3 Dishonored: Die Maske des Zorns

Codebuch	
Spiel:	Dishonored
Bereich:	**Rezeption**
Fragestellung der Untersuchung:	Wie sprechen die Spieler*innen von Dishonored über Atmosphären und Authentizität?
Mediensample:	Reddit (r/dishonored) / Steam-Reviews
Auswahleinheiten:	Einzelne Kommentare (gefiltert mit Hilfe von pushshift.io API -> https://github.com/camas/reddit-search/)
Analyseeinheiten:	Aussagen in diesen Kommentaren

Formale Merkmale			
FM1	LfndNR		Laufende Nummer des untersuchten Kommentars/Reviews
FM2	Datum		Format: JJJJMMTT
FM3	Suchbegriff		Gewählter Suchbegriff (bei Reddit)
FM4	Medium		
		01	Reddit
		02	Steam Review
		03	Sonstiges
FM5	Threadopener/Kommentar		
		01	Post ist Threadopener/Review
		02	Post ist eine Antwort im Thread/auf das Review
FM6	Titel		Titel des Kommentars (wenn vorhanden)
FM7	Autor		Name der Autor*in
FM8	Subreddit		Titel des Subreddits (wenn FM4= 01 u. FM5 = 01)
FM9	Anzahl Comments		Anzahl der Kommentare im Thread oder unter dem Review
FM10	Upvotes / Helpful		Anzahl Upvotes in % / % Personen, die Review "helpful" fanden
FM11	Antwort auf		Lfnd. Nr. des Kommentars, auf den dieser Kommentar antwortet (falls dies der Fall ist)
FM12	Zugehöriger Thread		Lfnd. Nr. des zugehörigen Threadopeners / Reviews
FM13	Umfang		Anzahl Wörter des gesamten Kommentars/Reviews
FM14	Link		Link zum Beitrag
FM15	Kommentarauszug		Thematisch relevanter Teil des Kommentars/Reviews
FM16	Kommentar		Ganzer Kommentar/ganzes Review

IV Codebögen

1 Produktion

1.1 Anno 1800 (E…a)

Codebogen

Spiel: Anno 1800 **Kürzel:** E…a
Bereich: **Produktion**

FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8	FM9	FM10	FM11
01	20170830	01	719	Unsere Vision	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-unsere-vision/
02	20170907	01	1358	Building Blocks und Milestones	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-building-blocks-und-milestones/
03	20170914	01	1581	Multisession bei Anno 1800	Riegert, Dirk	Unkategorisiert	-	01	Creative Director	https://anno-union.com/de/multisession-bei-anno-1800/
04	20170821	01	982	Wahrheit oder Fiktion?	Cook, Matt	Unkategorisiert	-	01	Game Writer	https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/
05	20170928	01	1002	Willkommen in der Weltausstellung!	Hentzien, Natacha	Unkategorisiert	-	01	Game Design	https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/
06	20171005	01	1644	Die Kunst macht den Anfang	Kieschnik, André	Unkategorisiert	-	01	Senior Concept Artist	https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/
07	20171013	01	1289	Und wo ist der Fisch?	Hatam, Marcel	Unkategorisiert	-	01	Brand Manager	https://anno-union.com/de/devblog-und-wo-ist-der-fisch/
08	20171019	01	522	Abstimmung zur Union Ausstellung	N.N.	Unkategorisiert	-	03		https://anno-union.com/de/devblog-abstimmung-zur-union-ausstellung/
09	20171025	01	1349	Anno 1701 – Zurück in die Zukunft	Ratheiser, Burkhard; Rösch, Christian; Klose, Wolfgang	Unkategorisiert	-	01	Executive Producer, Software Developer, 3D Programer	https://anno-union.com/de/devblog-anno-1701-zurueck-in-die-zukunft/
10	20171109	01	553	Liebes Strategiebuch	Riegert, Dirk	Unkategorisiert	-	01	Creative Director	https://anno-union.com/de/devblog-liebes-strategiebuch/
11	20171116	01	1503	Die Kunst des Krieges I	Riegert, Dirk	Unkategorisiert	-	02	Creative Director	https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-des-krieges-i/
12	20171123	01	1273	Die Kunst des Krieges II	Riegert, Dirk	Unkategorisiert	-	02	Creative Director	https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-des-krieges-ii/
13	20171207	01	921	Interview mit dem glanzvollen Artur Gasparov	Thun, Bastian	Unkategorisiert	-	06	Community Developer	https://anno-union.com/de/interview-mit-dem-glanzvollen-artur-gasparov/

14	20171213	01	1376	Karrenschieben	Schneider, Christian	Unkategorisiert	-	01	Game Designer	https://anno-union.com/de/devblog-karrenschieben/
15	20180118	01	1595	Visuelles Feedback	Eckhardt, Carsten	Unkategorisiert	-	01	Senior 3D Artist	https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
16	20180125	01	1043	Erschaffung einer Insel	Wolf, Simon	Unkategorisiert	-	01	Level Artist	https://anno-union.com/de/devblog-erschaffung-einer-insel/
17	20180201	01	1208	Euer eigenes Handelsimperium	Knietzsch, Sebastian	Unkategorisiert	-	01	Game Designer	https://anno-union.com/de/devblog-euer-eigenes-handelsimperium/
18	20180208	01	1282	QA Detektive	Mayer, Dorina	Unkategorisiert	-	01	Lead Tester / Leiterin QA	https://anno-union.com/de/devblog-qa-detektive/
19	20180216	01	842	Schätze der Erde	Schneider, Christian / Knietzsch, Sebastian	Unkategorisiert	-	02	Game Designer	https://anno-union.com/de/devblog-schaetze-der-erde/
20	20180222	01	1196	Bevölkerungsstufen	Schneider, Christian / Reinhar, Manuel	Unkategorisiert	-	02	Game Designer / Lead Artist	https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/
21	20180301	01	862	Bauernleben	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-bauernleben/
22	20180315	01	863	Der Aufstieg der Arbeiterklasse	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-der-aufstieg-der-arbeiterklasse/
23	20180321	01	1057	Arbeitsbedingunge n	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-arbeitsbedingungen/
24	20180405	01	1169	Künstler und Schöngeister	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
25	20180412	01	461	Update zum Militär in Anno 1800	Das Anno 1800 Team	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-update-zum-militaer-in-anno-1800/
26	20180419	01	1242	Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/
27	20180426	01	1105	Alles dreht sich um die Gegenstände	Schneider, Christian / Reinhar, Manuel	Unkategorisiert	-	02	Senior Game Designer	https://anno-union.com/de/devblog-alles-dreht-sich-um-die-gegenstaende/
28	20180503	01	1502	Auf in den Zoo!	Hentzien, Natacha	Unkategorisiert	-	02	Game Design	https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
29	20180509	01	1446	Ingenieure	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
30	20180524	01	713	Eli Bleakworth	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
31	20180607	01	1330	User Interface	Jabaghchourian, Khajag	Unkategorisiert	-	01	UI Designer	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
32	20180621	01	1064	Investoren	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-investoren/
33	20180705	01	1414	Einfluss	van Hoof, Erwin	Unkategorisiert	-	01	Game Design	https://anno-union.com/de/wie-einflussreich/

33	20180705	01	1414	Einfluss	van Hoof, Erwin	Unkategorisiert	-	01	Game Design	https://anno-union.com/de/wie-einflussreich/
34	20180719	01	1139	Zufriedenheit	Dungel, Jan	Unkategorisiert	-	01	Lead Game Designer	https://anno-union.com/de/devblog-zufriedenheit/
35	20180726	01	859	Elektrizität	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/
36	20180802	01	1501	Aufbau KI	Eichner, Johannes; Foerster, Jonas	Unkategorisiert	-	01	Game Programmers	https://www.mobygames.com/de/game/windows/anno-1800/credits
37	20180817	01	77	Audio Design	N.N.	Unkategorisiert	-	01		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
			6:02min		Maringer, Felix	Unkategorisiert	-	01	Audio Designer	https://vimeo.com/285485826
38	20180821	01	320	Neue Inhalte auf GC2018	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
39	20180913	01	1235	Willkomen im Dschungel	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/
40	20180921	01	1505	Lasst uns Abenteuer erleben	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/komm-mit-uns-ins-abenteuerland/
41	20181005	01	783	Das gehört in ein Museum!	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/das-x-markiert-die-stelle/
42	20181018	01	815	Gestalte dein Inselparadies	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/widewide-wie-es-dir-gefaellt/
43	20181113	04	245	Zeit, Luft zu holen	N.N.	Union Update	-	06		https://anno-union.com/de/damit-uns-nicht-die-puste-ausgeht/
44	20181207	01	156	Seekampf	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/viribus-unitis/
45	20190118	01	572	Ornamente	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/ornamente-ja-bitte/
46	20190130	01	1065	Zeitungen	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/extrablatt-extrablatt/
47	20190228	01	1040	Multiplayer	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/zusammen-ist-man-weniger-allein/
48	20190318	04	387	Trefft Eure Rivalen!	N.N.	Union Update	-	06		https://anno-union.com/de/union-update-trefft-eure-rivalen/
49	20190328	01	134	eine Nachricht an die Union!	N.N.	Unkategorisiert	-	06		https://anno-union.com/de/devblog-eine-nachricht-an-die-union/
50	20190417	01	208	Die Untermalung zur industriellen Revolution	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/musik-ist-die-staerkste-form-der-magie/
			4:10min	Entwicklertagebuch - Soundtrack	Sillescu, Tilman; Riegert, Dirk				Lead Composer Dynamedion GbR; Creative Director	https://youtu.be/UMkCvkEqyy0

51	20190523	01	1040	Anarchie für Alle	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-anarchie-fuer-alle/
52	20190904	01	977	Botanika	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-botanika/
53	20191018	01	1005	Tag & Nacht	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
54	20191127	01	1839	Die Passage	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-die-passage/
55	20200129	02	357	Union Update: Über arktische Abenteuer schreiben	N.N.	Unkategorisiert	-	04		https://anno-union.com/de/union-update-ueber-arktische-abenteuer-schreiben/
			19:50min	Union Talk - Game Writing	Gálvez, África Curiel; Thun, Bastian	Unkategorisiert	2	05	Game Writer; Community Developer	https://www.twitch.tv/videos/543043811
56	20200520	01	1331	Reiche Ernte	N.N.	Unkategorisiert	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-reiche-ernte/
57	20200807	01	1374	Jahrmarktspaket Cosmetic DLC	N.N.	Anno 1800 | DevBlog	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-jahrmarktspaket-cosmetic-dlc/
58	20201005	01	953	Land der Löwen im Überblick	Das Anno Team	Anno 1800	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-land-der-loewen-ueberblick/
59	20201008	01	1210	Land der Löwen – Hirten & Bewässerungssystem	Das Anno Team	Anno 1800	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-hirten-bewaesserungssystem/
60	20201013	01	1255	Land der Löwen – Die Ältesten und Story	Das Anno Team	Anno 1800	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-land-der-loewen-die-aeltesten-und-story/
61	20201016	01	1608	Land der Löwen – Gelehrte und Forschung	Das Anno Team	Anno 1800	-	02		https://anno-union.com/de/devblog-gelehrte-und-forschung/

1.2 Assassin's Creed Syndicate (E...b)

Codebogen							
Spiel:			Assassin's Creed Syndicate	**Kürzel:**	E...b		
Bereich:			**Produktion**				
FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8
1	201510	04	Umschlag	-	Paul Davies	Games Journalist	-
2	201510	04	7	Foreword	Thierry Dansereau	Art Director	-
3	201510	04	10	Jacob Frye	Paul Davies	Games Journalist	-
4	201510	04	13	Jacob Frye	Grant Hillier	Concept Artist	-
5	201510	04	16	Regal Gangster	Grant Hillier	Concept Artist	-
6	201510	04	17	Regal Gangster	Grant Hillier	Concept Artist	-
7	201510	04	23	Evie Frye	Thierry Dansereau	Art Director	-
8	201510	04	29	Assassin's Gauntlet	Grant Hillier	Concept Artist	-
9	201510	04	30	Weapons	Grant Hillier	Concept Artist	-
10	201510	04	33	Explosives	Paul Davies	Games Journalist	-
11	201510	04	37	Westminster	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
12	201510	04	39	Westminster	Jean-Vincent Roy	Resident Historian/Production Coordinator/Historical Research	-
13	201510	04	41	Westminster	Paul Davies	Games Journalist	-
14	201510	04	41	Westminster	Gilles Beloeil	Concept Artist	-
15	201510	04	42	Westminster	Paul Davies	Games Journalist	-
16	201510	04	47	Buckingham Palace	Jean-Vincent Roy	Resident Historian/Production Coordinator/Historical Research	-
17	201510	04	49	The Strand	Paul Davies	Games Journalist	-
18	201510	04	52	Trafalgar Square	Paul Davies	Games Journalist	-
19	201510	04	52	Trafalgar Square	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
20	201510	04	56	Covent Garden	Paul Davies	Games Journalist	-
21	201510	04	57	Allies and Enemies	Paul Davies	Games Journalist	-
22	201510	04	59	Henry Green	Paul Davies	Games Journalist	-
23	201510	04	59	Henry Green	Grant Hillier	Concept Artist	-
24	201510	04	65	The Templars	Paul Davies	Games Journalist	-
25	201510	04	67	People of London	Paul Davies	Games Journalist	-
26	201510	04	69	The Victorians	Paul Davies	Games Journalist	-
27	201510	04	76	The Dirty Work	Grant Hillier	Concept Artist	-
28	201510	04	79	The City of London	Paul Davies	Games Journalist	-
29	201510	04	79	The City of London	Thierry Dansereau	Art Director	-
30	201510	04	80	The City of London	Paul Davies	Games Journalist	-
31	201510	04	87	Under Construction	Paul Davies	Games Journalist	-
32	201510	04	90	Under Construction	Thierry Dansereau	Art Director	-
33	201510	04	92	Time of Day	Paul Davies	Games Journalist	-
34	201510	04	92	Time of Day	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
35	201510	04	99	Whitechapel	Paul Davies	Games Journalist	-
36	201510	04	99	Whitechapel	Thierry Dansereau	Art Director	-

37	201510	04	102	The Slums	Grant Hillier	Concept Artist	-
38	201510	04	102	The Slums	Thierry Dansereau	Art Director	-
39	201510	04	107	Transport	Jean-Vincent Roy	Resident Historian/Production Coordinator/Historical Research	-
40	201510	04	108	Transport	Paul Davies	Games Journalist	-
41	201510	04	120	Boats	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
42	201510	04	121	Boats	Jean-Vincent Roy	Resident Historian/Production Coordinator/Historical Research	-
43	201510	04	127	Southwark	Jean-Vincent Roy	Resident Historian/Production Coordinator/Historical Research	-
44	201510	04	131	Southwark	Paul Davies	Games Journalist	-
45	201510	04	134	Southwark	Paul Davies	Games Journalist	-
46	201510	04	136	Foundry	Paul Davies	Games Journalist	-
47	201510	04	137	Foundry	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
48	201510	04	138	Gas Works and Brewery	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
49	201510	04	142	The Trains	Paul Davies	Games Journalist	-
50	201510	04	147	Lambeth	Paul Davies	Games Journalist	-
51	201510	04	157	Victorian Medicine	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
52	201510	04	159	World War One	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
53	201510	04	163	World War One	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
54	201510	04	169	World War One	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
55	201510	04	171	The Thames	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
56	201510	04	173	The Thames	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
57	201510	04	178	The Thames	Paul Davies	Games Journalist	-
58	201510	04	184	London 1868	Paul Davies	Games Journalist	-
59	201510	04	185	London 1868	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	-
60	201510	04	190	The Assassins	Hugo Puzzuoli	Concept Artist	-
61	20150821	01	04:18-05:19	The Network Podcast - Episode 13	Ceri Young	Scriptwriter	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-13
62	20150821	01	07:35-08:03	The Network Podcast - Episode 13	Ceri Young	Scriptwriter	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-13
63	20150821	01	08:45-09:26	The Network Podcast - Episode 13	Ceri Young	Scriptwriter	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-13
64	20150821	01	09:51-10:16	The Network Podcast - Episode 13	Gabriel "Gabe" Graziani (UbiGabe)	Community Developer / Senior Community Developer AC Syndicate	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-13
65	20150921	01	03:34-04:07	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
66	20150921	01	04:36-05:21	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14

67	20150921	01	07:04-08:04	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
68	20150921	01	08:43-09:29	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
69	20150921	01	09:37-09:56	The Network Podcast - Episode 14	Andrien Gbinigie ("EscoBlades")	Community Developer	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
70	20150921	01	10:02-10:38	The Network Podcast - Episode 14	Andrien Gbinigie ("EscoBlades")	Community Developer	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
71	20150921	01	10:53-11:35	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
72	20150921	01	15:35-15:45	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
73	20150921	01	16:06-16:47	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
74	20150921	01	16:48-17:02	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
75	20150921	01	17:17-17:31	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
76	20150921	01	17:44-18:22	The Network Podcast - Episode 14	Andrien Gbinigie ("EscoBlades")	Community Developer	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
77	20150921	01	18:27-18:38	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
78	20150921	01	20:04-20:46	The Network Podcast - Episode 14	Jonathan Dumont	World Design Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-14
79	20160205	01	09:16-09:59	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
80	20160205	01	11:00-11:06	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
81	20160205	01	12:48-13:09	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
82	20160205	01	13:23-14:04	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16

83	20160205	01		14:22-15:02	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
84	20160205	01		15:19-16:08	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
85	20160205	01		16:43-17:21	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
86	20160205	01		18:01-19:21	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
87	20160205	01		19:48-20:23	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
88	20160205	01		20:44-21:00	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
89	20160205	01		21:09-21:36	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
90	20160205	01		21:44-22:01	The Network Podcast - Episode 16	Andrien Gbinigie ("EscoBlades")	Community Developer	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
91	20160205	01		22:22-22:47	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
92	20160205	01		22:33-22:53	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
93	20160205	01		26:12-27:03	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
94	20160205	01		27:14-27:33	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
95	20160205	01		29:35-30:12	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
96	20160205	01		37:21-37:41	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
97	20160205	01		38:15-38:49	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
98	20160205	01		39:24-40:11	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16

99	20160205	01		43:49-44:44	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
100	20160205	01		44:55-45:42	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
101	20160205	01		46:18-46:53	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
102	20160205	01		47:48-48:22	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
103	20160205	01		50:00-50:07	The Network Podcast - Episode 16	Andrien Gbinigie ("EscoBlades")	Community Developer	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
104	20160205	01		52:42-52:58	The Network Podcast - Episode 16	Lydia Andrew	Audio Director	https://soundcloud.com/ac-initiates/the-network-podcast-episode-16
105	20191002	03		03:44-03:54	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Raphaël Lacoste	Franchise/Brand Art Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
106	20191002	03		04:12-04:17	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Raphaël Lacoste	Franchise/Brand Art Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
107	20191002	03		06:18-06:22	Making of - Assassin's Creed Syndicate	François C. Pelland	Senior Producer	https://youtu.be/q_IBFht1J04
108	20191002	03		06:23-06:36	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
109	20191002	03		06:36-06:46	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Aleissia Laidacker	Lead AI Gameplay Programmer	https://youtu.be/q_IBFht1J04
110	20191002	03		07:35-07:43	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
111	20191002	03		07:51-07:57	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Aleissia Laidacker	Lead AI Gameplay Programmer	https://youtu.be/q_IBFht1J04
112	20191002	03		08:18-08:23	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
113	20191002	03		09:27-09:47	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
114	20191002	03		10:19-10:52	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
115	20191002	03		14:38-15:01	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
116	20191002	03		15:04-15:19	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
117	20191002	03		15:44-15:57	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
118	20191002	03		22:35-22:52	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/q_IBFht1J04
119	20191002	03		23:20-23:53	Making of - Assassin's Creed Syndicate	o.a.	-	https://youtu.be/q_IBFht1J04
120	20191002	03		24:02-24:17	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Justin Arden Farren	Producer (Singepore)	https://youtu.be/q_IBFht1J04
121	20191002	03		24:17-24:35	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	https://youtu.be/q_IBFht1J04
122	20191002	03		24:37-24:50	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Felix Marlo Flor	Art Director (Singapore)	https://youtu.be/q_IBFht1J04
123	20191002	03		25:06-25:31	Making of - Assassin's Creed Syndicate	o.a.	-	https://youtu.be/q_IBFht1J04
124	20191002	03		26:01-26:24	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Ryan Chin	Level Designer (Singapore)	https://youtu.be/q_IBFht1J04
125	20191002	03		26:26-27:00	Making of - Assassin's Creed Syndicate	o.a.	-	https://youtu.be/q_IBFht1J04
126	20191002	03		27:01-27:19	Making of - Assassin's Creed Syndicate	Justin Arden Farren	Producer (Singepore)	https://youtu.be/q_IBFht1J04
127	20191002	03		27:20-27:35	Making of - Assassin's Creed Syndicate	o.a.	-	https://youtu.be/q_IBFht1J04
128	20151021	03		00:14-00:40	ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: Murder Ballads by Tripod and Austin Wintory	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://youtu.be/mxomLqXxwBM
129	20151021	03		01:30-01:33	ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: Murder Ballads by Tripod and Austin Wintory	Tripod	Vocals for Murder Ballads	https://youtu.be/mxomLqXxwBM

130	20151023	03	01:07-01:54	Assassin's Creed Syndicate - Release Special mit allen Infos | Ubisoft-TV [DE]	Carsten Konze	Moderator/Sprecher	https://youtu.be/tGk-XScWh0c
131	20151023	03	01:53-02:49	Assassin's Creed Syndicate - Release Special mit allen Infos | Ubisoft-TV [DE]	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/tGk-XScWh0c
132	20151023	03	04:05-04:31	Assassin's Creed Syndicate - Release Special mit allen Infos | Ubisoft-TV [DE]	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/tGk-XScWh0c
133	20151023	03	05:06-05:28	Assassin's Creed Syndicate - Release Special mit allen Infos | Ubisoft-TV [DE]	Carsten Konze	Moderator/Sprecher	https://youtu.be/tGk-XScWh0c
134	20150512	02	01:06-01:52	Assassin's Creed Syndicate - Developer Interview	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/LgxcnD3GHfc
135	20150512	02	02:25-02:34	Assassin's Creed Syndicate - Developer Interview	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/LgxcnD3GHfc
136	20151009	02	02:50-03:22	Assassin's Creed Syndicate interview with Lydia Andrew, audio director	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/zhvYiMAHTUM
137	20151009	02	04:31-05:26	Assassin's Creed Syndicate interview with Lydia Andrew, audio director	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/zhvYiMAHTUM
138	20151009	02	05:40-07:38	Assassin's Creed Syndicate interview with Lydia Andrew, audio director	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/zhvYiMAHTUM
139	20151009	02	07:39-09:23	Assassin's Creed Syndicate interview with Lydia Andrew, audio director	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/zhvYiMAHTUM
140	20151009	02	10:20-11:46	Assassin's Creed Syndicate interview with Lydia Andrew, audio director	Lydia Andrew	Audio Director	https://youtu.be/zhvYiMAHTUM
141	20150924	02	02:05-02:18	Assassin's Creed Syndicate Exclusive Interview with Scott Phillips	Scott Phillips	Game Director	https://youtu.be/X0VuOFA-NB0
142	20150924	02	02:19-03:19	Assassin's Creed Syndicate Exclusive Interview with Scott Phillips	Scott Phillips	Game Director	https://youtu.be/X0VuOFA-NB0
143	20150707	02	02:08-02:58	Assassin's Creed Syndicate - Ubisoft Wants "Players to Have a Smile on Their Face" - Interview	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/eNwviulzf2A
144	20150707	02	03:04-03:50	Assassin's Creed Syndicate - Ubisoft Wants "Players to Have a Smile on Their Face" - Interview	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/eNwviulzf2A
145	20150619	02	07:48-08:23	E3 2015 - Interview with Marc-Alexis Cote (Assassin's Creed Syndicate Creative Director)	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://youtu.be/-nh6Lbg9uoA
146	20151119	02	00:29-01:18	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E
147	20151119	02	02:40-04:14	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E
148	20151119	02	05:25-06:24	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E
149	20151119	02	08:52-09:12	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E
150	20151119	02	09:42-10:37	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E
151	20151119	02	10:55-11:34	Assassin's Creed Syndicate interview with Judith Flanders	Judith Flanders	Historical Consultant / Authenticity Consultants	https://youtu.be/sxpoaM88U3E

152	20151204	02	-	Composer Austin Wintory about scoring Assassin's Creed Syndicate	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://behindtheaudio.com/2015/12/composer-austin-wintory-about-scoring-assassins-creed-syndicate/
153	20151204	02	-	Composer Austin Wintory about scoring Assassin's Creed Syndicate	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://behindtheaudio.com/2015/12/composer-austin-wintory-about-scoring-assassins-creed-syndicate/
154	20151204	02	-	Composer Austin Wintory about scoring Assassin's Creed Syndicate	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://behindtheaudio.com/2015/12/composer-austin-wintory-about-scoring-assassins-creed-syndicate/
155	20150512	02	-	Interview: The Finer Points Of Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/05/12/interview-the-finer-points-of-assassins-creed-syndicate.aspx
156	20150512	02	-	Interview: The Finer Points Of Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/05/12/interview-the-finer-points-of-assassins-creed-syndicate.aspx
157	20150512	02	-	Interview: The Finer Points Of Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/05/12/interview-the-finer-points-of-assassins-creed-syndicate.aspx
158	20150512	02	-	Interview: The Finer Points Of Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/05/12/interview-the-finer-points-of-assassins-creed-syndicate.aspx
159	20150730	02	-	Made by History: Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gamespot.com/articles/made-by-history-assassins-creed-syndicate/1100-6429248/
160	20150730	02	-	Made by History: Assassin's Creed Syndicate	Hugo Giard	Level Design Director - Mission	https://www.gamespot.com/articles/made-by-history-assassins-creed-syndicate/1100-6429248/
161	20150730	02	-	Made by History: Assassin's Creed Syndicate	Marc-Alexis Côté	Creative Director	https://www.gamespot.com/articles/made-by-history-assassins-creed-syndicate/1100-6429248/
162	20150730	02	-	Made by History: Assassin's Creed Syndicate	Hugo Giard	Level Design Director - Mission	https://www.gamespot.com/articles/made-by-history-assassins-creed-syndicate/1100-6429248/
163	20150730	02	-	Made by History: Assassin's Creed Syndicate	Hugo Giard	Level Design Director - Mission	https://www.gamespot.com/articles/made-by-history-assassins-creed-syndicate/1100-6429248/
164	20151019	02	-	Interview with Austin Wintory (Composer of Assassin's Creed Syndicate)	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://graphicpolicy.com/2015/10/19/interview-with-austin-wintory-composer-of-assassins-creed-syndicate/

165	20151019	02	-	Interview with Austin Wintory (Composer of Assassin’s Creed Syndicate)	Austin Wintory	Composer/Conducter/Producer of Original Music	https://graphicpolicy.com/2015/10/19/interview-with-austin-wintory-composer-of-assassins-creed-syndicate/
166	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
167	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
168	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
169	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
170	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
171	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
172	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
173	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
174	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
175	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
176	20160227	02	-	Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew	Lydia Andrew	Audio Director	https://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew/
177	20180409	03	00:33-01:00	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls
178	20180409	03	04:39-05:01	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls
179	20180409	03	10:08-11:00	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls
180	20180409	03	19:14-20:11	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls
181	20180409	03	31:51-32:20	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls
182	20180409	03	33:15-34:42	Assassin's Creed Syndicate: London Wasn't Built in a Day	Damien Bastian	Team Lead Tools Programmer	https://youtu.be/k7sizxMamls

1.3 Dishonored: Die Maske des Zorns (E…c)

Codebogen							
Spiel:			Dishonored: Die Maske des Zorns		**Kürzel:**	E…c	
Bereich:			**Produktion**				
FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8
1	20130207	01	00:07-00:14	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Emily Reese	Interviewer	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
2	20130207	01	01:44-02:03	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Daniel Licht	Original Music	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
3	20130207	01	02:18-02:45	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Daniel Licht	Original Music	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
4	20130207	01	04:29-04:48	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Daniel Licht	Original Music	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
5	20130207	01	05:25-05:47	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Daniel Licht	Original Music	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
6	20130207	01	05:48-06:27	Daniel Licht's Music for "Dishonored"	Daniel Licht	Original Music	https://web.archive.org/web/20140315234643/http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/02/07/daniel-licht-and-dishonored-on-top-score
7	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
8	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry

9	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
10	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
11	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Robert Purchese	Interviewer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
12	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Robert Purchese	Interviewer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
13	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
14	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Robert Purchese	Interviewer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
15	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Robert Purchese	Interviewer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
16	20120720	02	-	"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry
17	20130329	02	-	The Dishonored that never was	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.gamespot.com/articles/the-dishonored-that-never-was/1100-6406136/
18	20130329	02	-	The Dishonored that never was	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.gamespot.com/articles/the-dishonored-that-never-was/1100-6406136/
19	20130329	02	-	The Dishonored that never was	Shaun McInnis	Interviewer	https://www.gamespot.com/articles/the-dishonored-that-never-was/1100-6406136/
20	20120625	02	-	Dishonored’s two lead designers talk about magic, “breaking” the game, and amoral power	Harvey Smith	Creative Director	https://web.archive.org/web/20120909031200/http:/penny-arcade.com/report/editorial-article/dishonoreds-two-lead-designers-talk-about-magic-breaking-the-game-and-amora
21	20120712	02	-	Dishonoured wouldn't exist without pre-production	Aaron Lee	Interviewer	https://web.archive.org/web/20130310081448/http:/www.develop-online.net/news/41400/Dishonoured-wouldnt-exist-without-pre-production

22	201303	03	02:22-02:49	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
23	201303	03	02:50-03:17	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
24	201303	03	04:10-05:06	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
25	201303	03	05:07-05:50	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
26	201303	03	06:06-06:31	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
27	201303	03	06:33-06:58	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
28	201303	03	07:12-07:50	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
29	201303	03	07:57-08:47	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
30	201303	03	08:50-09:06	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
31	201303	03	09:08-09:55	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
32	201303	03	09:56-10:36	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
33	201303	03	11:00-11:40	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
34	201303	03	11:42-11:56	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
35	201303	03	12:12-13:08	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
36	201303	03	13:10-14:49	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
37	201303	03	15:49-16:19	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
38	201303	03	17:06-17:53	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
39	201303	03	20:30-20:57	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
40	201303	03	22:38	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
41	201303	03	24:05-24:36	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY

42	201303	03	26:20-26:30	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
43	201303	03	27:14-27:54	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
44	201303	03	27:55-28:49	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
45	201303	03	28:51-28:59	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
46	201303	03	29:27-29:55	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
47	201303	03	38:09-38:40	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
48	201303	03	43:49-44:18	World of Dishonored: Raising Dunwall	Sébastien Mitton	Art Director	https://www.youtube.com/watch?v=LOQDbSvpFtY
49	2017	03	12:37-14:12	An Approach to Holistic Level Design	Steve Lee	Level Designer (Dishonored 2)	https://youtu.be/CpOoTAVeEcU
50	2017	03	25:30-25:39	An Approach to Holistic Level Design	Steve Lee	Level Designer (Dishonored 2)	https://youtu.be/CpOoTAVeEcU
51	2017	03	33:19-33:38	An Approach to Holistic Level Design	Steve Lee	Level Designer (Dishonored 2)	https://youtu.be/CpOoTAVeEcU
52	20210510	03	1:49-2:25	The Making of Dishonored | Noclip Documentary	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/wsQiKKfKxug
53	20210510	03	2:26-2:52	The Making of Dishonored | Noclip Documentary	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/wsQiKKfKxug
54	20161107	03	14:25-14:52	Dishonored 2 – Arkane Studios BAFTA Panel (Part 1)	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/wsQiKKfKxug
55	20120820	02	2:14-3:36	Dishonored: Die Maske des Zorns - Interview mit Lead Designer Ricardo Bare	Ricardo Bare	Lead Technical Designer	https://youtu.be/OoVobka08GU
56	20121004	02	1:02-1:33	Dishonored Interview with Arkane Studio's Harvey Smith	Harvey Smith	Creative Director	https://youtu.be/ilw_wQj3OvQ
57	20121004	02	11:52-14:40	Dishonored Interview with Arkane Studio's Harvey Smith	Harvey Smith	Creative Director	https://youtu.be/ilw_wQj3OvQ

58	20121004	02	15:02-16:03	Dishonored Interview with Arkane Studio's Harvey Smith	Harvey Smith	Creative Director	https://youtu.be/iIw_wQj3OvQ
59	20121014	02	1:18-2:16	Spotlight: Dishonored's Viktor Antonov	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/a128FNAvxvk
60	20121014	02	2:17-2:32	Spotlight: Dishonored's Viktor Antonov	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/a128FNAvxvk
61	20120319	02	1:13-1:24	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
62	20120319	02	1:43-02:07	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
63	20120319	02	2:19-2:46	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
64	20120319	02	3:37-3:55	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
65	20120319	02	4:26-4:35	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
66	20120319	02	4:46-5:07	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
67	20120319	02	5:08-5:29	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
68	20120319	02	5:30-5:38	Dishonored: Creating Steampunk Beauty	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/xHKn58eqlx4
69	20120109	02	4:13-4:26	Dishonored Raphael Colantonio interview	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://youtu.be/kdPf0U6wSOI
70	20120427	02	8:32-9:41	Dishonored - Creative Directors Interview	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://youtu.be/8M5HcsiN-TM
71	20120906	03	1:05-1:28	Dishonored Developer Documentary Part 1 - Inception	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/zs4nCzAUQV4
72	20120906	03	1:53-2:07	Dishonored Developer Documentary Part 1 - Inception	Florence Lapalu	Lead Character Artist	https://youtu.be/zs4nCzAUQV4

73	20120906	03	2:57-3:10	Dishonored Developer Documentary Part 1 - Inception	Harvey Smith	Creative Director	https://youtu.be/zs4nCzAUQV4
74	20120911	03	0:10-1:13	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
75	20120911	03	1:43-1:59	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
76	20120911	03	2:00-2:11	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
77	20120911	03	2:11-2:20	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
78	20120911	03	2:20-2:36	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
79	20120911	03	2:37-3:40	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
80	20120911	03	4:07-4:45	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
81	20120911	03	4:49-5:11	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
82	20120911	03	5:39-6:14	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
83	20120911	03	6:17-6:43	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
84	20120911	03	6:44-7:25	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
85	20120911	03	7:25-8:09	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Florence Lapalu	Lead Character Artist	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY

86	20120911	03	8:09-8:32	Dishonored Developer Documentary Part 2 - Immersion	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/P9E9FEcyfAY
87	20120918	03	1:28-1:36	Dishonored Developer Documentary Part 4 - End Game	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/nynNIqQ1_bc
88	20210827	02	-	Dishonored interview: who do you want to be today?	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://www.vg247.com/2012/08/27/dishonored-interview-who-do-you-want-to-be-today/
89	20210827	02	-	Dishonored interview: who do you want to be today?	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://www.vg247.com/2012/08/27/dishonored-interview-who-do-you-want-to-be-today/
90	20210827	02	-	Dishonored interview: who do you want to be today?	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://www.vg247.com/2012/08/27/dishonored-interview-who-do-you-want-to-be-today/
91	20210827	02	-	Dishonored interview: who do you want to be today?	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://www.vg247.com/2012/08/27/dishonored-interview-who-do-you-want-to-be-today/
92	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
93	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
94	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
95	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
96	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html

97	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
98	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
99	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
100	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
101	o.D.	02	-	Antiquated Urbanism: Sebastien Mitton and Viktor Antonov on Dishonored	Sébastien Mitton	Art Director	https://web.archive.org/web/20140116070132/http://www.imaginefx.com/02287754332481410212/antiquated-urbanism-sebastien-mitton-and-viktor-antonov-on-dishonored.html
102	20121018	03	-	Dishonored's Art Director Talks Inspiration, Cut Levels	Sébastien Mitton	Art Director	https://kotaku.com/dishonoreds-art-director-talks-inspiration-cut-levels-5953087
103	20121018	03	-	Dishonored's Art Director Talks Inspiration, Cut Levels	Sébastien Mitton	Art Director	https://kotaku.com/dishonoreds-art-director-talks-inspiration-cut-levels-5953087
104	20121018	03	-	Dishonored's Art Director Talks Inspiration, Cut Levels	Sébastien Mitton	Art Director	https://kotaku.com/dishonoreds-art-director-talks-inspiration-cut-levels-5953087
105	20121018	03	-	Dishonored's Art Director Talks Inspiration, Cut Levels	Sébastien Mitton	Art Director	https://kotaku.com/dishonoreds-art-director-talks-inspiration-cut-levels-5953087
106	20121107	02	-	Peeling back the layers of Dishonored with Harvey Smith and Raph Colantonio	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-07-peeling-back-the-layers-of-dishonored-with-harvey-smith-and-raph-colantonio
107	20121107	02	-	Peeling back the layers of Dishonored with Harvey Smith and Raph Colantonio	Harvey Smith	Creative Director	https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-07-peeling-back-the-layers-of-dishonored-with-harvey-smith-and-raph-colantonio

108	20120417	02	0:05-0:30	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
109	20120417	02	0:39-1:02	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
110	20120417	02	1:03-1:38	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
111	20120417	02	1:39-1:58	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
112	20120417	02	1:59-2:41	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
113	20120417	02	3:32-3:37	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
114	20120417	02	4:18-4:58	The Art of Dishonored	Viktor Antonov	Visual Designer	https://youtu.be/qtLfj6lQeJE
115	20160721	02	-	Hey Reddit! I am Viktor Antonov, Half-Life 2's City 17 creator & Dishonored visual design director, joining an indie production house, AMA!	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4txenv/hey_reddit_i_am_viktor_antonov_halflife_2s_city/
116	20160721	02	-	Hey Reddit! I am Viktor Antonov, Half-Life 2's City 17 creator & Dishonored visual design director, joining an indie production house, AMA!	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4txenv/hey_reddit_i_am_viktor_antonov_halflife_2s_city/
117	20160721	02	-	Hey Reddit! I am Viktor Antonov, Half-Life 2's City 17 creator & Dishonored visual design director, joining an indie production house, AMA!	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4txenv/hey_reddit_i_am_viktor_antonov_halflife_2s_city/
118	20160721	02	-	Hey Reddit! I am Viktor Antonov, Half-Life 2's City 17 creator & Dishonored visual design director, joining an indie production house, AMA!	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4txenv/hey_reddit_i_am_viktor_antonov_halflife_2s_city/
119	20160721	02	-	Hey Reddit! I am Viktor Antonov, Half-Life 2's City 17 creator & Dishonored visual design director, joining an indie production house, AMA!	Viktor Antonov	Visual Designer	https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4txenv/hey_reddit_i_am_viktor_antonov_halflife_2s_city/

120	20210510	03	1:48-2:09	The Making of Dishonored | Noclip Documentary	Sébastien Mitton	Art Director	https://youtu.be/wsQiKKfKxug
121	20200526	03	51:15-51:36	Die unerzählte Geschichte von Arkane: Dishonored / Prey / Ravenholm / LMNO / The Crossing	Romuald Capron	Studio Director Lyon	https://youtu.be/h4kdqwdbZZ8
122	20200526	03	52:10-52:18	Die unerzählte Geschichte von Arkane: Dishonored / Prey / Ravenholm / LMNO / The Crossing	Danny O'Dwyer	Interviewer	https://youtu.be/h4kdqwdbZZ8
123	20200526	03	53:04-53:19	Die unerzählte Geschichte von Arkane: Dishonored / Prey / Ravenholm / LMNO / The Crossing	Harvey Smith	Creative Director	https://youtu.be/h4kdqwdbZZ8
124	20200526	03	54:12-54:55	Die unerzählte Geschichte von Arkane: Dishonored / Prey / Ravenholm / LMNO / The Crossing	Raphaël Colantonio	Creative Director	https://youtu.be/h4kdqwdbZZ8

2 Rezeption

2.1 Anno 1800 (U…a)

Codebogen								
Spiel:			Anno 1800	**Kürzel:**	U…a			
Bereich:			**Rezeption**					
FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8	FM9
Gesamtzahl Kommentare: 159								
01	20170921	01	22	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	timp0wer		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
02	20170921	01	54	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Darth_Siddius		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
03	20170921	01	138	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	VelociraptorZU		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
04	20170921	01	152	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Snoaap	06	https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
05	20170921	01	25	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	PeterMiehle	06	https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
06	20170921	01	65	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	SirRaffi		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
07	20170921	01	144	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	bobi3500		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
08	20170921	01	168	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Sephko	09	https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
09	20170921	01	155	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	HarroLP		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
10	20170921	01	478	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Sephko		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
11	20170921	01	30	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Mr-Kronkh		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
12	20170921	01	36	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	AnnoBarbarella		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
13	20170921	01	182	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Azrael5111		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
14	20170921	01	94	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Drake-1503		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
15	20170921	01	28	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	FME_Klugsi		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
16	20170921	01	131	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	AnnoAndilein		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments

17	20170921	01	55	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Marc_The_Miner		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
18	20170921	01	201	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	cron1024		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
19	20170921	01	359	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Ixam97		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
20	20170921	01	282	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	schwubbe1980		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
21	20170921	01	20	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	CubeJan98		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
22	20170921	01	68	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
23	20170921	01	46	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	smokko		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
24	20170921	01	130	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Tobiashouse		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
25	20170921	01	459	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Silvan98		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
26	20170921	01	118	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Mars_magnus	27	https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
27	20170921	01	108	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Wuslwiz		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
28	20170922	01	257	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Annothek		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
29	20170922	01	147	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Montanus77		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
30	20170922	01	86	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	hankmoody666		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
31	20170922	01	204	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Itsn0W4y		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
32	20170922	01	95	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	The-Green-Joki		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
33	20170922	01	95	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Andromeda_Maru		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
34	20170922	01	360	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Bellasinya		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
35	20170922	01	233	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Veskarf86		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
36	20170922	01	86	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Lord.Roke		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
37	20170922	01	92	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Fr4ctum		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
38	20170922	01	132	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Matthis_Zockt		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments

39	20170922	01	139	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	dadisony		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
40	20170923	01	93	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Achtarm124		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
41	20170923	01	58	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Timm1997		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
42	20170923	01	154	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Jan_van_Oahu		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
43	20170924	01	232	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Smokey_Bud		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
44	20170926	01	184	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	ari0ch.apfp		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
45	20170927	01	95	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	chris02918		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
46	20170927	01	121	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	SaiH83		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
47	20170929	01	128	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	domminnuk		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
48	20171007	01	101	DevBlog: Wahrheit oder Fiktion?	04	Minister-Coehn		https://anno-union.com/de/devblog-wahrheit-oder-fiktion/comment-page-1/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 197								
49	201709028	01	125	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	Janh2607		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-1/#comments
50	20170928	01	48	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	EchelonAT		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-1/#comments
51	20170929	01	300	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	Anno90		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments
52	20170930	01	103	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	kaibioinfo		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments
53	20170930	01	80	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	cron1024		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments
54	20171004	01	30	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	Anno Community Team	55	https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments
55	20171004	01	100	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	Johann_555		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments
56	20171006	01	113	DevBlog: Willkommen in der Weltausstellung!	05	ChriSa7		https://anno-union.com/de/devblog-willkommen-in-der-weltausstellung/comment-page-2/#comments

Gesamtzahl Kommentare: 114								
57	20171005	01	33	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Lord.Roke	58	https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
58	20171005	01	110	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	AnnoAndilein		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
59	20171005	01	175	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Seperloth		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
60	20171005	01	26	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	schinni_100100		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
61	20171005	01	74	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	ecofuture		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
62	20171005	01	109	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Brosicore		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
63	20171006	01	202	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Drake-1503		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
64	20171006	01	44	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	JST02		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
65	20171006	01	182	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Itsn0W4y		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
66	20171006	01	253	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	xNookeyx		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
67	20171006	01	97	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	ZoFx		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
68	20171007	01	67	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Nusredin		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
69	20171007	01	113	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Veskarf86		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/comment-page-1/#comments
70	20171008	01	124	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	tomebry		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/#comments
71	20171008	01	78	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Philipp793		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/#comments
72	20171008	01	178	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	NapoleonI.		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/#comments
73	20171008	01	44	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	Rolfsson	72	https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/#comments
74	20171009	01	150	DevBlog: Die Kunst macht den Anfang	06	dadisony		https://anno-union.com/de/devblog-die-kunst-macht-den-anfang/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 49								
75	20180118	01	54	DevBlog: Visuelles Feedback	15	HarroLP		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
76	20180118	01	68	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Azrael5111		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
77	20180118	01	84	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Arandur87		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/

78	20180119	01	117	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Oldsmobile1963		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
79	20180119	01	192	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Bellasinya		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
80	20180119	01	243	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Sebi5445		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
81	20180119	01	65	DevBlog: Visuelles Feedback	15	ChrisCrossi		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
82	20180119	01	30	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Alpha037		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
83	20180119	01	30	DevBlog: Visuelles Feedback	15	haep1		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
84	20180121	01	83	DevBlog: Visuelles Feedback	15	Achtarm124		https://anno-union.com/de/devblog-visuelles-feedback/
Gesamtzahl Kommentare: 112								
85	20180222	01	76	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	LadyH.		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
86	20180222	01	301	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Sauerbraten95		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
87	20180222	01	142	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Bellasinya		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
88	20180222	01	195	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Failinator1000		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
89	20180222	01	300	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Annorevolution		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
90	20180222	01	226	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Rick_Rickleston		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
91	20180223	01	212	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	banberg		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
92	20180223	01	183	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Florian_M		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
93	20180223	01	216	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Acroz.Gaming		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
94	20180223	01	154	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	dadi96		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments

95	20180224	01	373	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
96	20180224	01	199	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Rolfsson		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
97	20180224	01	73	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Annorevolution		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
98	20180225	01	170	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Minister-Coehn		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/comment-page-1/#comments
99	20180226	01	94	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Kolibrill		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/#comments
100	20180226	01	268	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	otacon2002		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/#comments
101	20180228	01	77	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Delacroix1		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/#comments
102	20180301	01	73	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	dadisony		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/#comments
103	20180328	01	153	DevBlog: Bevölkerungsstufen	20	Savant_Fool		https://anno-union.com/de/devblog-bevoelkerungsstufen/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 182								
104	20180301	01	46	DevBlog: Bauernleben	21	Black___Phoenix		https://anno-union.com/de/devblog-bauernleben/comment-page-1/#comments
105	20180301	01	117	DevBlog: Bauernleben	21	Achtarm124		https://anno-union.com/de/devblog-bauernleben/comment-page-1/#comments
106	20180304	01	227	DevBlog: Bauernleben	21	donditch		https://anno-union.com/de/devblog-bauernleben/comment-page-2/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 58								
107	20180315	01	329	DevBlog: Der Aufstieg der Arbeiterklasse	22	Sephko		https://anno-union.com/de/devblog-der-aufstieg-der-arbeiterklasse/
108	20180315	01	77	DevBlog: Der Aufstieg der Arbeiterklasse	22	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/devblog-der-aufstieg-der-arbeiterklasse/
109	20180315	01	113	DevBlog: Der Aufstieg der Arbeiterklasse	22	Der3ine		https://anno-union.com/de/devblog-der-aufstieg-der-arbeiterklasse/
Gesamtzahl Kommentare: 62								
110	20180405	01	121	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	Drake-1503		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
111	20180405	01	180	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	Azrael5111		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
112	20180405	01	205	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	NK3D		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
113	20180405	01	224	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	Sauerbraten95		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/

114	20180406	01	184	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	Rick_Rickleston		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
115	20180408	01	124	DevBlog: Künstler und Schöngeister	24	Frostwynd		https://anno-union.com/de/devblog-kuenstler-und-schoengeister/
Gesamtzahl Kommentare: 131								
116	20180419	01	228	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Der3ine		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
117	20180422	01	45	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Der3ine	119	https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
118	20180420	01	92	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	kaibioinfo	119	https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
119	20180419	01	182	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	t_picklock		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
120	20180420	01	82	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Corazon902017		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
121	20180420	01	161	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Drake-1503		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
122	20180420	01	139	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Das_ist_Phil	123	https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
123	20180420	01	119	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	inTraXx92		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
124	20180420	01	321	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Seperloth		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
125	20180420	01	335	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Theatralix		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
126	20180420	01	87	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Alpha037		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
127	20180421	01	54	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Kaffeefritze		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
128	20180421	01	28	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Seperloth	127	https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments

129	20180422	01	162	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Annothek		https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
130	20180422	01	49	DevBlog: Schönbauen Teil 1 – Städte-Attraktivität	26	Seperloth	129	https://anno-union.com/de/devblog-schoenbauen-teil-1-staedte-attraktivitaet/comment-page-1/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 84								
131	20180503	01	102	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	Grey_Knight1995		https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
132	20180504	01	279	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	Deggial6		https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
133	20180505	01	32	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	NikiMueller		https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
134	20180505	01	29	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	Gxy12	133	https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
135	20180505	01	83	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	reaper1579	134	https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
136	20180506	01	340	DevBlog: Auf in den Zoo!	28	Xstary		https://anno-union.com/de/devblog-auf-in-den-zoo/
Gesamtzahl Kommentare: 67								
137	20180510	01	119	DevBlog: Ingenieure	29	Sauerbraten95		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
138	20180509	01	143	DevBlog: Ingenieure	29	bobi3500		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
139	20180510	01	326	DevBlog: Ingenieure	29	NK3D		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
140	20180511	01	264	DevBlog: Ingenieure	29	loex1337		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
141	20180511	01	88	DevBlog: Ingenieure	29	Alpha037		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
142	20180515	01	354	DevBlog: Ingenieure	29	Sire_Claudius		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
143	20180516	01	741	DevBlog: Ingenieure	29	Miguelito-87		https://anno-union.com/de/devblog-ingenieure/
Gesamtzahl Kommentare: 49								
144	20180525	01	70	DevBlog: Eli Bleakworth	30	Black_Dragon_96	145	https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
145	20180525	01	153	DevBlog: Eli Bleakworth	30	BB_CR	146	https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
146	20180524	01	143	DevBlog: Eli Bleakworth	30	drizzel64		https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
147	20180524	01	57	DevBlog: Eli Bleakworth	30	Black_Dragon_96	146	https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
148	20180524	01	20	DevBlog: Eli Bleakworth	30	Hexagon19	146	https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
149	20180524	01	76	DevBlog: Eli Bleakworth	30	Hexagon19		https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
150	20180528	01	114	DevBlog: Eli Bleakworth	30	Bellasinya		https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/
151	20180528	01	140	DevBlog: Eli Bleakworth	30	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/devblog-eli-bleakworth/

Gesamtzahl Kommentare: 59								
152	20180607	01	123	DevBlog: User Interface	31	Lord.Roke		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
153	20180607	01	105	DevBlog: User Interface	31	bobi3500		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
154	20180607	01	38	DevBlog: User Interface	31	Ubi-O5	153	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
155	20180609	01	37	DevBlog: User Interface	31	Sauerbraten95	154	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
156	20180609	01	68	DevBlog: User Interface	31	Ecopower	157	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
157	20180607	01	25	DevBlog: User Interface	31	TheNale		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
158	20180611	01	46	DevBlog: User Interface	31	TobFal_AUT	156	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
159	20180607	01	135	DevBlog: User Interface	31	Humulb		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
160	20180607	01	258	DevBlog: User Interface	31	NapoleonI.		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
161	20180607	01	15	DevBlog: User Interface	31	Ubi-O5	160	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
162	20180608	01	26	DevBlog: User Interface	31	NapoleonI.	161	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
163	20180608	01	171	DevBlog: User Interface	31	Ecopower		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
164	20180611	01	98	DevBlog: User Interface	31	Ecopower	163	https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
165	20180609	01	170	DevBlog: User Interface	31	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/devblog-user-interface/
Gesamtzahl Kommentare: 64								
166	20180621	01	379	DevBlog: Investoren	32	samu327		https://anno-union.com/de/devblog-investoren/
167	20180622	01	235	DevBlog: Investoren	32	Hexagon19		https://anno-union.com/de/devblog-investoren/
168	20180622	01	121	DevBlog: Investoren	32	Das_ist_Phil		https://anno-union.com/de/devblog-investoren/
Gesamtzahl Kommentare: 101								
169	20180726	01	58	DevBlog: Elektrizität	35	B Black_Dragon_96		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
170	20180726	01	23	DevBlog: Elektrizität	35	moo314159	169	https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
171	20180726	01	129	DevBlog: Elektrizität	35	Partywatcher		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
172	20180726	01	230	DevBlog: Elektrizität	35	TetraSource		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
173	20180727	01	41	DevBlog: Elektrizität	35	jojoponn139		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments

174	20180727	01	51	DevBlog: Elektrizität	35	Annothek	173	https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
175	20180727	01	157	DevBlog: Elektrizität	35	tegrity_x		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
176	20180727	01	48	DevBlog: Elektrizität	35	DfZug	175	https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
177	20180727	01	116	DevBlog: Elektrizität	35	Jadekristall		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
178	20180727	01	60	DevBlog: Elektrizität	35	Meickel86		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
179	20180727	01	154	DevBlog: Elektrizität	35	Acroz.Gaming		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
180	20180727	01	240	DevBlog: Elektrizität	35	Hexagon19		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
181	20180728	01	133	DevBlog: Elektrizität	35	Corazon902017		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
182	20180804	01	282	DevBlog: Elektrizität	35	AdmiralBlau		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
183	20180807	01	73	DevBlog: Elektrizität	35	AnnoBarbarella		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
184	20180809	01	250	DevBlog: Elektrizität	35	FuerstSebastian		https://anno-union.com/de/es-wird-spannend/comment-page-1/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 32 + 1								
185	20180817	01	61	DevBlog: Audio Design	37	Sebi5445		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
186	20180817	01	107	DevBlog: Audio Design	37	x_Nicknack_x		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
187	20180817	01	98	DevBlog: Audio Design	37	syntaxerror147		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
188	20180817	01	67	DevBlog: Audio Design	37	Passwortkoenig		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
189	20180818	01	81	DevBlog: Audio Design	37	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/nicht-schallgedaempft/
190	201808	01	13	DevBlog: Audio Design	37	jane ohnee		https://vimeo.com/de/285485826
Gesamtzahl Kommentare: 104								
191	20180913	01	100	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	xX_Hannes_Xx2		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
192	20180913	01	88	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	SirRaffi		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
193	20180914	01	139	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	Schminky		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
194	20180914	01	197	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	LadyH.		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
195	20180914	01	178	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	Sire_Claudius		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments

196	20180914	01	258	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	tanks_1		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
197	20180915	01	396	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	Hexagon19		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
198	20180916	01	169	Dev Blog: Willkomen im Dschungel	39	GeneralTobias		https://anno-union.com/de/dev-blog-we-got-fun-and-games/comment-page-1/#comments
Gesamtzahl Kommentare: 66								
199	20180822	01	117	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	AdmiralBlau		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
200	20180822	01	11	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	bennif	199	https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
201	20180822	01	68	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	AdmiralBlau	200	https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
202	20180822	01	112	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	syntaxerror147		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
203	20180822	01	100	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	Squ4wk		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
204	20180822	01	76	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	ABC007EFG		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
205	20180823	01	126	DevBlog: Neue Inhalte auf GC2018	38	MoMoStudio		https://anno-union.com/de/devblog-neue-inhalte-auf-gc2018/
Gesamtzahl Kommentare: 48								
206	20190119	01	106	DevBlog: Ornamente	45	DiruKamachi		https://anno-union.com/de/ornamente-ja-bitte/
207	20190119	01	191	DevBlog: Ornamente	45	Hexagon19		https://anno-union.com/de/ornamente-ja-bitte/
208	20190121	01	49	DevBlog: Ornamente	45	Sebi5445		https://anno-union.com/de/ornamente-ja-bitte/
Gesamtzahl Kommentare: 41								
209	20190130	01	52	DevBlog: Zeitungen	46	Jan_071		https://anno-union.com/de/extrablatt-extrablatt/
210	20190130	01	63	DevBlog: Zeitungen	46	Sinthoras1701		https://anno-union.com/de/extrablatt-extrablatt/
Gesamtzahl Kommentare: 11 + 11								
211	202005	01	75	ANNO 1800 - ENTWICKLERTAGEBUCH - SOUNDTRACK | Ubisoft [DE]	50	jmitterii2		https://www.youtube.com/watch?v=UMkCvkEqyy0&feature=youtu.be
212	201908	01	32	ANNO 1800 - ENTWICKLERTAGEBUCH - SOUNDTRACK | Ubisoft [DE]	50	Baracoon S.		https://www.youtube.com/watch?v=UMkCvkEqyy0&feature=youtu.be
213	20190418	01	81	DevBlog: Die Untermalung zur industriellen Revolution	50	Acroz.Gaming		https://anno-union.com/de/musik-ist-die-staerkste-form-der-magie/
214	20190424	01	35	DevBlog: Die Untermalung zur industriellen Revolution	50	Explorer6549		https://anno-union.com/de/musik-ist-die-staerkste-form-der-magie/
Gesamtzahl Kommentare: 23								
215	20191019	01	94	DevBlog: Tag & Nacht	53	Simon.Sy		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
216	20191019	01	95	DevBlog: Tag & Nacht	53	Hexagon19		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
217	20191019	01	56	DevBlog: Tag & Nacht	53	bobi3500		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
218	20191020	01	39	DevBlog: Tag & Nacht	53	Azrael5111		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/

219	20191022	01	34	DevBlog: Tag & Nacht	53	florex1100		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
220	20191024	01	114	DevBlog: Tag & Nacht	53	IppoSenshu		https://anno-union.com/de/licht-ins-dunkel/
Gesamtzahl Kommentare: 4								
221	20200203	01	114	Union Update: Über arktische Abenteuer schreiben	55	Hexagon19		https://anno-union.com/de/devblog-die-passage/
Gesamtzahl Kommentare: 48								
222	20200807	01	29	DevBlog: Jahrmarktspaket Cosmetic DLC	57	Squ4wk		https://anno-union.com/de/devblog-jahrmarktspaket-cosmetic-dlc/
223	20200807	01	52	DevBlog: Jahrmarktspaket Cosmetic DLC	57	dschirge	222	https://anno-union.com/de/devblog-jahrmarktspaket-cosmetic-dlc/
224	20200810	01	123	DevBlog: Jahrmarktspaket Cosmetic DLC	57	Bastian Thun	223	https://anno-union.com/de/devblog-jahrmarktspaket-cosmetic-dlc/

2.2 Assassin's Creed Syndicate (U…b)

Codebogen

Spiel:			Assassin's Creed Syndicate			**Kürzel:**	U…b						
Bereich:			**Rezeption**										
FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8	FM9	FM10	FM11	FM12	FM13	FM14
Search 1													
1	20150513	atmosphere	01	01	Syndicate doesn't have ambient music and this really pisses me off.	Valtari5	assassinscreed	7	45	-	-	370	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35u7iq/syndicate_doesnt_have_ambient_music_and_this/
2	20150514	atmosphere	01	01	My personal thoughts on AC Syndicate so far	Clearly_a_fake_name	assassinscreed	8	100	-	-	410	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35xftp/my_personal_thoughts_on_ac_syndicate_so_far/
3	20150514	atmosphere	01	02	-	Summort	assassinscreed	-	-	-	2	273	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35xftp/my_personal_thoughts_on_ac_syndicate_so_far/
4	20150522	atmosphere	01	01	Is AC syndicate going to Bioshock Infinite's route...	Shouvanik	assassinscreed	30	53	-	-	87	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/36vquq/is_ac_syndicate_going_to_bioshock_infinites_route/
5	20150522	atmosphere	01	02	-	TheHiddenBlade	assassinscreed	-	-	-	4	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/36vquq/is_ac_syndicate_going_to_bioshock_infinites_route/
6	20150522	atmosphere	01	02	-	TheTechPoTaToCHIP	assassinscreed	-	-	-	4	75	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/36vquq/is_ac_syndicate_going_to_bioshock_infinites_route/
7	20150526	atmosphere	01	01	Gangs of London...how much diversity, ya think?	alexandresounds	assassinscreed	6	62	-	-	112	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/37a4va/gangs_of_londonhow_much_diversity_ya_think/
8	20150526	atmosphere	01	02	-	KenwaySaga	assassinscreed	-	-	-	7	137	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/37a4va/gangs_of_londonhow_much_diversity_ya_think/
9	20150616	atmosphere	01	01	I just played Assassins Creed: Syndicate!	Kenvec	assassinscreed	128	95	-	-	805	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3a29j9/i_just_played_assassins_creed_syndicate/
10	20150617	atmosphere	01	02	-	Kenvec	assassinscreed	-	-	-	9	246	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3a29j9/i_just_played_assassins_creed_syndicate/

11	20150710	atmosphere	01	01	Is it just me or is AC:Syndicate a copy of Unity with a grapling hook?	Charliejfg04	assassinscreed	12	38	-	-	91	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3crhww/is_it_just_me_or_is_acsyndicate_a_copy_of_unity/
12	20150710	atmosphere	01	02	-	greetingsfromcanada	assassinscreed	-	-	-	11	31	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3crhww/is_it_just_me_or_is_acsyndicate_a_copy_of_unity/
13	20150710	atmosphere	01	02	-	Charliejfg04	assassinscreed	-	-	-	11	98	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3crhww/is_it_just_me_or_is_acsyndicate_a_copy_of_unity/
14	20151001	atmosphere	01	01	i just played syndicate by myself for a pretty long time & here's my thoughts	spin182	assassinscreed	49	90	-	-	668	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3n3mdv/i_just_played_syndicate_by_myself_for_a_pretty/
15	20151008	atmosphere	01	01	I miss the characters from Black Flag like they were real.	DeanoBurner	assassinscreed	52	92	-	-	82	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3nzpvd/i_miss_the_characters_from_black_flag_like_they/
16	20151031	atmosphere	01	01	Night is too short	Captain_Tomatoz	assassinscreed	10	98	-	-	39	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3r0pxd/night_is_too_short/
17	20151101	atmosphere	01	02	-	Cozzdogz	assassinscreed	-	-	-	16	50	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3r0pxd/night_is_too_short/
18	20151103	atmosphere	01	02	-	paradoxxz	assassinscreed	-		-	-	47	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3rdy1q/does_anyone_else_think_that_despite_all_its_flaws/
19	20151104	atmosphere	01	01	Syndicate's great, but I really hope that the next game is as un-Assassin's Creed as possible.	Parabellum25	assassinscreed	12	35	-	-	750	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3rgi10/syndicates_great_but_i_really_hope_that_the_next/
20	20151104	atmosphere	01	02	-	Parabellum25	assassinscreed	-	-	-	19	132	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3rgi10/syndicates_great_but_i_really_hope_that_the_next/
21	20151126	atmosphere	01	01	The next AC should have multiple worlds/cities/levels again	unbanpabloenis	assassinscreed	25	91	-	-	179	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3uaoy5/the_next_ac_should_have_multiple/
22	20151126	atmosphere	01	02	-	badken	assassinscreed	-	-	-	21	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3uaoy5/the_next_ac_should_have_multiple/
23	20151126	atmosphere	01	02	-	odwulf	assassinscreed	-	-	22	21	44	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3uaoy5/the_next_ac_should_have_multiple/

24	20151126	atmosphere	01	02	-	LadyKlaymoor	assassinscreed	-	-	-	21	118	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3uaoy5/the_next_ac_should_have_multiple/
25	20151126	atmosphere	01	02	-	unbanpabloenis	assassinscreed	-	-	24	21	141	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3uaoy5/the_next_ac_should_have_multiple/
26	20151227	atmosphere	01	01	Unity: A Year Later	smoha96	assassinscreed	42	88	-	-	241	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ye9vf/unity_a_year_later/
27	20151227	atmosphere	01	02	-	blue-assassin	assassinscreed	-	-	-	26	74	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ye9vf/unity_a_year_later/
28	20151229	atmosphere	01	01	What Outfits in AC Syndicate do you preffer	Hgtyrantula		23	83	-	-	39	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3yotyw/what_outfits_in_ac_syndicate_do_you_preffer/
Search 2													
29	20200222	atmosphere	01	01	Halfway through 2nd playthrough of Syndicate. Why so much hate?	TyrantLobe	assassinscreed	61	93	-	-	126	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f7jfm7/halfway_through_2nd_playthrough_of_syndicate_why/
30	20200222	atmosphere	01	02	-	BrunoHM	assassinscreed	-	-	-	29	81	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f7jfm7/halfway_through_2nd_playthrough_of_syndicate_why/
31	20200222	atmosphere	01	02	-	adrianlovesyou	assassinscreed	-	-	-	29	114	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f7jfm7/halfway_through_2nd_playthrough_of_syndicate_why/
32	20200222	atmosphere	01	02	-	TyrantLobe	assassinscreed	-	-	31	29	15	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f7jfm7/halfway_through_2nd_playthrough_of_syndicate_why/
33	20200224	atmosphere	01	01	Syndicate surpassed my expectations	C3lebrimbor	assassinscreed	16	90	-	-	171	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8pkyg/syndicate_surpassed_my_expectations/
34	20200224	atmosphere	01	02	-	1982mathew	assassinscreed	-	-	-	33	33	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8pkyg/syndicate_surpassed_my_expectations/
35	20200224	atmosphere	01	02	-	BlueFootedTpeack	assassinscreed	-	-	34	33	94	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8pkyg/syndicate_surpassed_my_expectations/
36	20200225	atmosphere	01	02	-	Logic_and_Raisins	assassinscreed	-	-	35	33	66	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8pkyg/syndicate_surpassed_my_expectations/
37	20200224	atmosphere	01	02	-	EverySpiegel	assassinscreed	-	-	-	-	19	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8pkyg/syndicate_surpassed_my_expectations/

38	20200226	atmosphere	01	01	London at Syndicate looks unreal for 5 years old game	1982mathew	assassinscreed	14	91	-	-	98	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9sv5j/london_at_syndicate_looks_unreal_for_5_years_old/
39	20200226	atmosphere	01	02	-	redhjom	assassinscreed	-	-	-	38	58	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9sv5j/london_at_syndicate_looks_unreal_for_5_years_old/
40	20200226	atmosphere	01	02	-	charliegs1996	assassinscreed	-	-	39	38	14	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9sv5j/london_at_syndicate_looks_unreal_for_5_years_old/fiuabqs/
41	20200226	atmosphere	01	02	-	redhjom	assassinscreed	-	-	40	38	37	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9sv5j/london_at_syndicate_looks_unreal_for_5_years_old/fiuabqs/
42	20200226	atmosphere	01	02	-	chuckfinley27	assassinscreed	-	-	-	38	28	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9sv5j/london_at_syndicate_looks_unreal_for_5_years_old/
Search 3													
43	20150514	historical	01	01	List of historical figures we may see in Assassins Creed: Syndicate, and those we won't.	Flabby-Nonsense	assassinscreed	155	98	-	-	832	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35z3t6/list_of_historical_figures_we_may_see_in/
44	20150514	historical	01	02	-	Marsmar-LordofMars	assassinscreed	-	-	-	43	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35z3t6/list_of_historical_figures_we_may_see_in/
45	20150515	historical	01	01	Why Only 1868?	AssassinsCreedFan52	assassinscreed	47	89	-	-	281	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/360unj/why_only_1868/
46	20150515	historical	01	01	I don't see how Jacob and Evie can succeed	[deleted]	assassinscreed	33	90	-	-	502	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/361hw3/i_dont_see_how_jacob_and_evie_can_succeed/
47	20150822	historical	01	01	Is anyone put off by the over the top abilities in Syndicate?	JamesFraughton	assassinscreed	34	85	-	-	226	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3hzfsd/is_anyone_put_off_by_the_over_the_top_abilities/
48	20150822	historical	01	02	-	Sundance12	assassinscreed	-	-	-	48	202	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3hzfsd/is_anyone_put_off_by_the_over_the_top_abilities/
49	20150822	historical	01	02	-	JamesFraughton	assassinscreed	-	-	-	48	48	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3hzfsd/is_anyone_put_off_by_the_over_the_top_abilities/
50	20150827	historical	01	01	Possible Allies in Syndicate	Abelzorus-Prime	assassinscreed	22	81	-	-	738	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ijb8p/possible_allies_in_syndicate/

51	20150827	historical	01	02	-	Abelzorus-Prime	assassinscreed	-	-	-	-	55	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ijb8p/possible_allies_in_syndicate/
52	20150829	historical	01	01	Possible Antagonists in Syndicate	Abelzorus-Prime	assassinscreed	14	100	-	-	909	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ischx/possible_antagonists_in_syndicate/
53	20150920	historical	01	01	Something that worries me about Syndicate	EpicChiguire	assassinscreed	56	91	-	-	472	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lpchc/something_that_worries_me_about_syndicate/
54	20150921	historical	01	02	-	Spass_Mit_Hans	assassinscreed	-	-	-	53	305	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lpchc/something_that_worries_me_about_syndicate/
55	20150921	historical	01	01	Did you ever prefer Moder Day to the Historical sections?	ice74205	assassinscreed	29	85	-	-	107	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lqbp6/did_you_ever_prefer_moder_day_to_the_historical/
56	20151013	historical	01	01	The Historical Characters of AC Syndicate Photo Comparison	ACTHE_HUB	assassinscreed	9	99	-	-	32	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3olsn6/the_historical_characters_of_ac_syndicate_photo/
57	20151013	historical	01	02	-	doug2_O	assassinscreed	-	-	-	56	21	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3olsn6/the_historical_characters_of_ac_syndicate_photo/
58	20151018	historical	01	01	Syndicate and me	[deleted]	assassinscreed	32	80	-	-	656	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3p8nut/syndicate_and_me/
59	20151022	historical	01	02	-	shinseiromeo	assassinscreed	-	-	-	-	70	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pr7ie/reviews_are_coming_up_less_than_an_hour_left/
60	20151022	historical	01	02	-	contemplativecarrot	assassinscreed	-	-	59	-	99	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pr7ie/reviews_are_coming_up_less_than_an_hour_left/
61	20151218	historical	01	01	Why is Syndicate not being that well received?	trancevegas82	assassinscreed	74	71	-	-	381	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3xboan/why_is_syndicate_not_being_that_well_received/
62	20151218	historical	01	02	-	Iskandarssj	assassinscreed	-	-	-	61	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3xboan/why_is_syndicate_not_being_that_well_received/
63	20151218	historical	01	02	-	bitchSpray	assassinscreed	-	-	-	61	290	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3xboan/why_is_syndicate_not_being_that_well_received/
64	20151222	historical	01	01	My Issue with the Latest Games	AstronautMagic	assassinscreed	52	83	-	-	343	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3xvgup/my_issue_with_the_latest_games/

Search 4													
65	20150514	realism	01	01	Am i the only one with a postive reaction to the AC:S trailer?	mega48man	assassinscreed	191	80	-	-	233	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wf6l/am_i_the_only_one_with_a_postive_reaction_to_the/
66	20150514	realism	01	02	-	MalenkoMC	assassinscreed	-	-	-	65	255	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wf6l/am_i_the_only_one_with_a_postive_reaction_to_the/
67	20150514	realism	01	02	-	delahunt	assassinscreed	-	-	-	65	471	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wf6l/am_i_the_only_one_with_a_postive_reaction_to_the/
68	20150514	realism	01	02	-	BillDaCatt	assassinscreed	-	-	-	65	270	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wf6l/am_i_the_only_one_with_a_postive_reaction_to_the/
69	20150514	realism	01	01	Anyone else worried about the art style?	I-DragonBorn	assassinscreed	5	43	-	-	101	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wlg1/anyone_else_worried_about_the_art_style/
70	20150515	realism	01	02	-	BladeInTheCrowd	assassinscreed	-	-	-	69	25	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35wlg1/anyone_else_worried_about_the_art_style/
71	20151019	realism	01	01	What little things did you do in-game for realism/immersion/fun?	SpookyLlama	assassinscreed	60	93	-	-	32	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pdy6u/what_little_things_did_you_do_ingame_for/
72	20151019	realism	01	02	-	papa_smurphy	assassinscreed	-	-	-	71	60	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pdy6u/what_little_things_did_you_do_ingame_for/
73	20151019	realism	01	02	-	AssassinSteed	assassinscreed	-	-	-	71	101	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pdy6u/what_little_things_did_you_do_ingame_for/
74	20151019	realism	01	02	-	NeoNugget	assassinscreed	-	-	-	71	46	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pdy6u/what_little_things_did_you_do_ingame_for/
75	20151020	realism	01	02	-	Spelcheque	assassinscreed	-	-	-	71	57	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pdy6u/what_little_things_did_you_do_ingame_for/
Search 5													
76	20150512	London	01	01	THE OFFICIAL ASSASSINS CREED SYNDICATE ANNOUNCEMENT THREAD	Turul9	assassinscreed	938	95	-	-	322	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
77	20150512	London	01	02	-	kirbus1414	assassinscreed	-	-	-	76	28	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
78	20150512	London	01	02	-	crunchdoggie	assassinscreed	-	-	-	76	75	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/

79	20150512	London	01	02	-	cobalt_mcg	assassinscreed	-	-	-	76	73	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
80	20150512	London	01	02	-	HowieGaming	assassinscreed	-	-	-	76	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
81	20150512	London	01	02	-	Aaron0535	assassinscreed	-	-	-	76	37	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
82	20150512	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	81	76	8	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
83	20150512	London	01	02	-	WhoTookPlasticJesus	assassinscreed	-	-	82	76	76	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/cr6rk0f/
84	20150512	London	01	02	-	TheVangu4rd	assassinscreed	-	-	-	76	125	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
85	20150512	London	01	02	-	eoinster	assassinscreed	-	-	-	76	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
86	20150512	London	01	02	-	ichinii	assassinscreed	-	-	-	76	19	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
87	20150512	London	01	02	-	GalakFyarr	assassinscreed	-	-	-	76	145	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
88	20150512	London	01	02	-	jcrutt	assassinscreed	-	-	-	76	127	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
89	20150513	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	76	89	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
90	20150512	London	01	02	-	apokako	assassinscreed	-	-	-	76	85	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
91	20150512	London	01	02	-	_LifeIsAbsurd	assassinscreed	-	-	-	76	329	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
92	20150512	London	01	02	-	NickkSpirit	assassinscreed	-	-	-	76	172	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/

93	20150512	London	01	02	-	lappy482	assassinscreed	-	-	-	76	70	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
94	20150512	London	01	02	-	lappy482	assassinscreed	-	-	93	76	32	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
95	20150512	London	01	02	-	SinghAkash101	assassinscreed	-	-	-	76	47	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
96	20150512	London	01	02	-	Legolas_Xp	assassinscreed	-	-	-	76	87	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
97	20150512	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	76	36	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35q68b/the_official_assassins_creed_syndicate/
98	20150517	London	01	01	Syndicate Landmarks	JascaDucato	assassinscreed	12	94	-	-	285	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/36a8ml/syndicate_landmarks/
99	20150530	London	01	01	AC:S possible names for the gangs of London	fapcitybish	assassinscreed	19	94	-	-	225	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/37s3mg/acs_possible_names_for_the_gangs_of_london/
100	20150530	London	01	02	-	Spelcheque	assassinscreed	-	-	-	-	171	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/37s3mg/acs_possible_names_for_the_gangs_of_london/
101	20150804	London	01	01	AC Syndicate - Compilation of the latest news	sarcasticcrap	assassinscreed	36	97	-	-	985	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3fp32h/ac_syndicate_compilation_of_the_latest_news/
102	20150804	London	01	02	-	Zero--Regen	assassinscreed	-	-	-	101	40	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3fp32h/ac_syndicate_compilation_of_the_latest_news/
103	20150804	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	101	25	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3fp32h/ac_syndicate_compilation_of_the_latest_news/
104	20150810	London	01	01	[AC:S] The Templars of London.	acfk01	assassinscreed	20	100	-	-	113	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ghi02/acs_the_templars_of_london/
105	20150810	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	104	52	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ghi02/acs_the_templars_of_london/
106	20150810	London	01	02	-	acfk01	assassinscreed	-	-	105	104	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3ghi02/acs_the_templars_of_london/

107	20150901	London	01	01	Syndicate London Horizon trailer [UK]	[deleted]	assassinscreed	93	96	-	-	-	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
108	20150901	London	01	02	-	Freddiegristwood	assassinscreed	-	-	-	-	44	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
109	20150901	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	108	10	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
110	20150901	London	01	02	-	HappyDeathDay	assassinscreed	-	-	109	108	22	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/cun8ska/
111	20150902	London	01	02	-	Eruanno	assassinscreed	-	-	-	108	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
112	20150901	London	01	02	-	Shadesta9	assassinscreed	-	-	-	108	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
113	20150901	London	01	02	-	Abelzorus-Prime	assassinscreed	-	-	-	108	45	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
114	20150901	London	01	02	-	Trihll333	assassinscreed	-	-	113	108	46	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
115	20150902	London	01	02	-	Eruanno	assassinscreed	-	-	114	108	42	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/cunam2s/
116	20150901	London	01	02	-	TheTechPoTaToCHIP	assassinscreed	-	-	113	108	65	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
117	20150901	London	01	02	-	Freddiegristwood	assassinscreed	-	-	113	108	40	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
118	20150901	London	01	02	-	Ghost_LeaderBG	assassinscreed	-	-	-	108	131	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
119	20150901	London	01	02	-	LordCommanderhodor	assassinscreed	-	-	-	108	23	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
120	20150901	London	01	02	-	blackcoffin90	assassinscreed	-	-	-	108	50	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/

121	20150901	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	120	108	37	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
122	20150901	London	01	02	-	Trihll333	assassinscreed	-	-	-	108	29	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
123	20150901	London	01	02	-	rockyrakster	assassinscreed	-	-	-	108	11	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
124	20150902	London	01	02	-	LadyKlaymoor	assassinscreed	-	-	-	108	60	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
125	20150901	London	01	02	-	Jackdaw11	assassinscreed	-	-	-	108	117	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
126	20150902	London	01	02	-	icykid298	assassinscreed	-	-	-	108	35	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
127	20150902	London	01	02	-	tashonix	assassinscreed	-	-	-	108	56	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3j8gm1/syndicate_london_horizon_trailer_uk/
128	20150928	London	01	01	Will there be snow in Syndicate?	Trankman	assassinscreed	32	95	-	-	25	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3moaa9/will_there_be_snow_in_syndicate/
129	20150928	London	01	02	-	greg225	assassinscreed	-	-	-	128	21	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3moaa9/will_there_be_snow_in_syndicate/
130	20150929	London	01	01	Good article at Eurogamer, intriguing notes on story and MD.	Rostenbach	assassinscreed	39	99	-	-	331	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3moaa9/will_there_be_snow_in_syndicate/
131	20150929	London	01	02	-	Shouvanik	assassinscreed	-	-	-	130	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3moaa9/will_there_be_snow_in_syndicate/
132	20150929	London	01	02	-	Rostenbach	assassinscreed	-	-	131	130	85	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3moaa9/will_there_be_snow_in_syndicate/
133	20151009	London	01	02	Your Top 3/Worst 3 cities in the series so far?	Jobr321	assassinscreed	53	84	-	-	68	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3o4pbf/your_top_3worst_3_cities_in_the_series_so_far/
134	20151009	London	01	02	-	spikebrennan	assassinscreed	-	-	-	133	99	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3o4pbf/your_top_3worst_3_cities_in_the_series_so_far/

135	20151009	London	01	02	-	GreekHole	assassinscreed	-	-	-	133	63	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3o4pbf/your_top_3worst_3_cities_in_the_series_so_far/
136	20151022	London	01	01	-	Geheimpje	assassinscreed	67	93	-	-	587	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pr90z/my_ac_syndicate_review_from_a_serious_ac_fans/
137	20151022	London	01	02	-	Jonesy2700	assassinscreed	-	-	-	136	54	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pr90z/my_ac_syndicate_review_from_a_serious_ac_fans/
138	20151027	London	01	01	-	Lwsrocks	assassinscreed	87	91	-	-	176	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qh4w4/if_ubisoft_wanted_to_do_another_game_with_a/
139	20151028	London	01	01	Impressed with Syndicate, faith in Assassins Creed restored.	myhandisbleeding	assassinscreed	40	94	-	-	53	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qmk11/impressed_with_syndicate_faith_in_assassins_creed/
140	20151029	London	01	02	-	NeoNugget	assassinscreed	-	-	-	139	80	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qmk11/impressed_with_syndicate_faith_in_assassins_creed/
141	20151030	London	01	01	Thank you, Ubisoft, for a fantastic recreation of London	ColinHalfhand	assassinscreed	38	95	-	-	277	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
142	20151030	London	01	02	-	themanfromargentina	assassinscreed	-	-	-	141	26	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
143	20151030	London	01	02	-	Abelzorus-Prime	assassinscreed	-	-	-	141	24	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
144	20151030	London	01	02	-	ColinHalfhand	assassinscreed	-	-	-	141	51	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
145	20151030	London	01	02	-	Supertrinko	assassinscreed	-	-	-	141	32	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
146	20151030	London	01	02	-	quinn_drummer	assassinscreed	-	-	-	141	61	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qrt5u/thank_you_ubisoft_for_a_fantastic_recreation_of/
147	20151103	London	01	02	-	papa_smurphy	assassinscreed	-	-	-	-	23	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3rektc/something_i_seriously_hope_ubisoft_will_bring/
148	20151104	London	01	02	-	Nickibee	assassinscreed	-	-	147	-	187	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3rektc/something_i_seriously_hope_ubisoft_will_bring/

149	20151201	London	01	01	[No Spoilers] After playing Syndicate for awhile...	C_Bails -> [deleted]	assassinscreed	21	76	-	-	25	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
150	20151201	London	01	02	-	flaming-penguin	assassinscreed	-	-	-	149	10	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
151	20151202	London	01	02	-	Root_Access_7	assassinscreed	-	-	150	149	21	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
152	20151202	London	01	02	-	bacontf2	assassinscreed	-	-	-	149	9	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
153	20151202	London	01	02	-	Iorveths	assassinscreed	-	-	-	149	19	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
154	20151202	London	01	02	-	verycleanpants	assassinscreed	-	-	-	149	29	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
155	20151201	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	149	94	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
156	20151202	London	01	02	-	signofthenine	assassinscreed	-	-	-	149	46	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
157	20151202	London	01	02	-	kissehh_unbanned	assassinscreed	-	-	-	149	48	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3v26qu/no_spoilers_after_playing_syndicate_for_awhile/
158	20151121	London	01	01	I'm really pleased that I'm enjoying Syndicate	cbfw86	assassinscreed	43	95	-	-	376	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3tox5d/im_really_pleased_that_im_enjoying_syndicate/
159	20151121	London	01	02	-	lordbob5	assassinscreed	-	-	-	158	115	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3tox5d/im_really_pleased_that_im_enjoying_syndicate/
160	20151124	London	01	01	London feels so alive	ChaosShadows	assassinscreed	24	88	-	-	89	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
161	20151124	London	01	02	-	Arcemz	assassinscreed	-	-	-	160	45	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
162	20151124	London	01	02	-	LadyKlaymoor	assassinscreed	-	-	-	160	143	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/

163	20151124	London	01	02	-	symbiotics	assassinscreed	-	-	-	160	22	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
164	20151124	London	01	02	-	Mega1500	assassinscreed	-	-	-	160	60	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
165	20151124	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	160	23	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
166	20151124	London	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	164	160	110	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
167	20151124	London	01	02	-	McCracKenway	assassinscreed	-	-	164	160	66	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
168	20151124	London	01	02	-	DarwinGoneWild	assassinscreed	-	-	164	160	155	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3u0s50/london_feels_so_alive/
169	20151115	London	01	01	(AC:Syndicate Spoilers) I've found Lewis Carroll in the game!	King_Will_Wedge	assassinscreed	14	98	-	-	87	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sxd7k/acsyndicate_spoilers_ive_found_lewis_carroll_in/
Search 6													
170	20200224	London	01	01	How about some older games being revisited?	Grimwell06	assassinscreed	7	60	-	-	71	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f8ri8q/how_about_some_older_games_being_revisited/
171	20200226	London	01	01	Is there a way to just walk around without really playing the game (Syndicate and Unity)	DrPinguin_	assassinscreed	5	58	-	-	53	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/f9q1zr/is_there_a_way_to_just_walk_around_without_really/
172	20200301	London	01	01	Syndicate Charles Dickens memories are one of most interesting missions at whole Franchise	1982mathew	assassinscreed	26	88	-	-	71	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/
173	20200302	London	01	02	-	Jonnescout	assassinscreed	-	-	-	172	18	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/
174	20200302	London	01	02	-	1982mathew	assassinscreed	-	-	173	172	18	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/
175	20200302	London	01	02	-	Goldatkwlcat	assassinscreed	-	-	174	172	115	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/

176	20200302	London	01	02	-	Darkronymus	assassinscreed	-	-	175	172	102	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/fj8w5uu/memories_are_one_of/
177	20200302	London	01	02	-	1982mathew	assassinscreed	-	-	-	172	18	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fbxkow/syndicate_charles_dickens_memories_are_one_of/
178	20200302	London	01	01	Love the way AC: Syndicate has used the streets of London	danndeacon	assassinscreed	17	98	-	-	52	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
179	20200302	London	01	02	-	1982mathew	assassinscreed	-	-	-	178	36	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
180	20200303	London	01	02	-	KFrederickD	assassinscreed	-	-	-	178	9	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
181	20200303	London	01	02	-	Alkanphel66	assassinscreed	-	-	-	178	38	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
182	20200303	London	01	02	-	TheHadMatter15	assassinscreed	-	-	181	178	39	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
183	20200303	London	01	02	-	BlueFootedTpeack	assassinscreed	-	-	-	178	45	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
184	20200303	London	01	02	-	BlueFootedTpeack	assassinscreed	-	-	183	178	46	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/fjbeaxg/
185	20200303	London	01	02	-	APersonalOpinion	assassinscreed	-	-	-	178	26	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/fck2ks/love_the_way_ac_syndicate_has_used_the_streets_of/
Search 9													
186	20150513	tone	01	01	I'm glad that Syndicate looks to have a more light tone.	annarborjack	assassinscreed	17	87	-	-	27	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35s4zi/im_glad_that_syndicate_looks_to_have_a_more_light/
187	20150513	tone	01	02	-	Aftermath1231	assassinscreed	-	-	-	186	10	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35s4zi/im_glad_that_syndicate_looks_to_have_a_more_light/

188	20150513	tone	01	02	-	zen_mutiny	assassinscreed	-	-	187	186	11	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35s4zi/im_glad_that_syndicate_looks_to_have_a_more_light/
189	20150513	tone	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	186	51	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35s4zi/im_glad_that_syndicate_looks_to_have_a_more_light/cr7hgui/
190	20150513	tone	01	02	-	FlatTire200	assassinscreed	-	-	-	186	50	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/35s4zi/im_glad_that_syndicate_looks_to_have_a_more_light/
191	20151022	tone	01	01	In your opinion, what is the most atmospheric and immersive location in the franchise?	[deleted]	assassinscreed	41	93	-	-	56	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3phvbv/in_your_opinion_what_is_the_most_atmospheric_and/
Search 11													
192	20150907	atmospheric	01	01	Here's to hoping London lives up to the Horizon trailer.	HappyDeathDay	assassinscreed	6	100	-	-	145	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3jxbtm/heres_to_hoping_london_lives_up_to_the_horizon/
193	20151111	atmospheric	01	01	Syndicate Concept Art (quite cool)	[deleted]	assassinscreed	7	92	-	-	23	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
194	20151111	atmospheric	01	02	-	touloir	assassinscreed	-	-	-	193	14	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
195	20151111	atmospheric	01	02	-	ianrobbie	assassinscreed	-	-	-	193	33	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
196	20151112	atmospheric	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	193	30	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
197	20151124	atmospheric	01	01	Any way to make Nights last longer on PC?	NickkSpirit	assassinscreed	2	79	-	-	42	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
198	20151125	atmospheric	01	02	-	lordbob5	assassinscreed	-	-	-	197	89	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3sfv2o/syndicate_concept_art_quite_cool/
Search 12													
199	20150601	immersive	01	01	Gameplay features ubisoft should take note of	[deleted]	assassinscreed	24	90	-	-	168	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/380h0i/gameplay_features_ubisoft_should_take_note_of/
200	20150922	immersive	01	01	Syndicate looks really great...but unrealistic?	xXsavagewulfXx	assassinscreed	27	54	-	-	247	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lv8ys/syndicate_looks_really_great_but_unrealistic/

201	20150922	immersive	01	02	-	rliant1864	assassinscreed	-	-	-	200	25	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lv8ys/syndicate_looks_really_great but_unrealistic/
202	20151024	immersive	01	01	CrossingEden	PSA:You can sight-see with the train hideout.	assassinscreed	8	95	-	-	67	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3pzwok/psayou_can_sightsee_with_the_train_hideout/
203	20151025	immersive	01	01	Syndicate impressions	Alamoa20	assassinscreed	5	60	-	-	1581	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3q3wfj/syndicate_impressions/
204	20151120	immersive	01	01	Turn off the HUD in Syndicate	boblo1121	assassinscreed	4	44	-	-	145	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3tiu4s/turn_off_the_hud_in_syndicate/
Search 13													
205	20150730	immersion	01	01	Can we talk AC "immersion?"	TheVangu4rd	assassinscreed	35	100	-	-	69	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/
206	20150730	immersion	01	02	-	Aftermath1231	assassinscreed	-	-	-	205	59	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/
207	20150730	immersion	01	02	-	Freddiegristwood	assassinscreed	-	-	-	205	78	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/
208	20150730	immersion	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	-	205	60	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/
209	20150730	immersion	01	02	-	TheVangu4rd	assassinscreed	-	-	208	205	10	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/ctl5hgh/?context=8&depth=9
210	20150730	immersion	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	209	205	48	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/ctl5hgh/?context=8&depth=9
211	20150730	immersion	01	02	-	[deleted]	assassinscreed	-	-	210	205	55	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/ctl5hgh/?context=8&depth=9
212	20150730	immersion	01	02	-	SparkedSynapse	assassinscreed	-	-	-	205	88	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3f36lh/can_we_talk_ac_immersion/
213	20151029	immersion	01	01	Disable the playerwidget for extra immersion.	DJ_YoLoMCswagMoneY	assassinscreed	7	67	-	-	110	https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3qoxs3/disable_the_playerwidget_for_extra_immersion/

Steam													
214	20200426	-	02	01	-	GRIMREAPER ALVA	-	3	73	-	-	233	https://steamcommunity.com/id/Grimreaperalva/recommended/368500/
215	20190415	-	02	01	-	R3TR0	-	7	71	-	-	601	https://steamcommunity.com/id/dang3rd0c/recommended/368500/
216	20190625	-	02	02	-	Vilmer Slaughter	-	-	-	-	215	71	https://steamcommunity.com/id/dang3rd0c/recommended/368500/
217	20190714	-	02	01	-	Soluna	-	3	51	-	-	379	https://steamcommunity.com/id/Soluna/recommended/368500/
218	20151128	-	02	01	-	Foxy	-	3	227	-	-	280	https://steamcommunity.com/id/fighterfox/recommended/368500/
219	20200721	-	02	01	-	KING-X®	-	0	62	-	-	163	https://steamcommunity.com/id/kingx69/recommended/368500/
220	20200113	-	02	01	-	GrimReaper	-	0	32	-	-	244	https://steamcommunity.com/id/GrimReaper0406/recommended/368500/
221	20160128	-	02	01	-	jgfghfhgf	-	15	150	-	-	844	https://steamcommunity.com/id/hjgmfhgfcg/recommended/368500/
222	20210116	-	02	01	-	Reaper	-	0	35	-	-	473	https://steamcommunity.com/id/SirRudi/recommended/368500/
223	20151130	-	02	01	-	w1cked J	-	5	159	-	-	508	https://steamcommunity.com/id/kom2515/recommended/368500/
224	20181203	-	02	01	-	Gollycon	-	9	72	-	-	1368	https://steamcommunity.com/id/free-man/recommended/368500/
225	20160529	-	02	01	-	camXmile	-	0	27	-	-	227	https://steamcommunity.com/id/camXmile/recommended/368500/
226	20191111	-	02	01	-	MrRedViper	-	0	26	-	-	830	https://steamcommunity.com/id/christacean/recommended/368500/
227	20160725	-	02	01	-	Jon Umber	-	6	45	-	-	1340	https://steamcommunity.com/id/greatjon_umber/recommended/368500/
228	20201003	-	02	01	-	drinkable_poison	-	2	29	-	-	408	https://steamcommunity.com/id/drinkable_poison/recommended/368500/
229	20160924	-	02	01	-	Rupture13	-	0	27	-	-	1204	https://steamcommunity.com/id/rupture13/recommended/368500/
230	20151120	-	02	01	-	Defender of Lorien	-	5	169	-	-	29	https://steamcommunity.com/profiles/76561198005772688/recommended/368500/
231	20151119	-	02	01	-	DriP	-	47	443	-	-	217	https://steamcommunity.com/id/csgoFaZeApex/recommended/368500/

2.3 Dishonored: Die Maske des Zorns (U…c)

Codebogen

Spiel: Dishonored **Kürzel:** U…c
Bereich: **Rezeption**

FM1	FM2	FM3	FM4	FM5	FM6	FM7	FM8	FM9	FM10	FM11	FM12	FM13	FM14
Search 1													
1	20121013	atmosphere	01	01	The heart is an incredible addition to this game	Juzztn	dishonored	30	96	-	-	47	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11fkfd/the_heart_is_an_incredible_addition_to_this_game/
2	20121020	atmosphere	01	01	Dishonored: A True User's Review	[deleted]	dishonored	0	79	-	-	1316	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11swub/dishonored_a_true_users_review/
3	20130727	atmosphere	01	01	Yay, I did it!	dekigo	dishonored	6	68	-	-	335	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/1j5h41/yay_i_did_it/
4	20140709	atmosphere	01	01	Some guy asked me why I liked Dishonored so much. My reply basically turned into a review and I didn't want it to go to waste, so here is what I wrote!	pmeaney	dishonored	12	92	-	-	578	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/2a6ux8/some_guy_asked_me_why_i_liked_dishonored_so_much/
5	20150118	atmosphere	01	01	Stopping in to just share my appreciation to Dishonored	IronGoomba	dishonored	10	85	-	-	129	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/2ssahm/stopping_in_to_just_share_my_appreciation_to/
6	20150506	atmosphere	01	02	-	_konvikt_	dishonored	-	-	-	-	57	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/2y3d0i/weekly_discussion_what_did_you_think_of/
7	20151014	atmosphere	01	01	What's your favorite mission?	Syliss1	dishonored	36	93	-	-	42	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/3ookby/whats_your_favorite_mission/
8	20151015	atmosphere	01	02	-	Oswaldius	dishonored	-	-	-	7	33	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/3ookby/whats_your_favorite_mission/
9	20151014	atmosphere	01	02	-	Azrael11	dishonored	-	-	-	7	20	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/3ookby/whats_your_favorite_mission/
10	20151107	atmosphere	01	01	Speculation on what's canon/what's not canon	DrPavel-Im-CIA	dishonored	2	81	-	-	106	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/3ruc9y/speculation_on_whats_canonwhats_not_canon/
11	20160529	atmosphere	01	01	Will Dishonored 2 have weather?	OutoflurkintoLight	dishonored	9	95	-	-	73	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/4liha4/will_dishonored_2_have_weather/
12	20161114	atmosphere	01	01	One minor thing I think arkane messed up a bit[mild spoilers]	juo_megis	dishonored	13	75	-	-	121	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5cw0ql/one_minor_thing_i_think_arkane_messed_up_a/

13	20161117	atmosphere	01	01	Just bought this game, was an avid DH1 player. What are the major changes?	[deleted]	dishonored	8	75	-	-	91	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5dhb0z/just_bought_this_game_was_an_avid_dh1_player_what/
14	20161125	atmosphere	01	01	Just finished Dishonored 1…	[deleted]	dishonored	43	90	-	-	29	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5esoln/just_finished_dishonored_1/
15	20170115	atmosphere	01	01	After completion of the second entry in this franchize, I feel like first entry was better, more focused, better atmosphere, mo memorable characters, etc.	M1chlCZ	dishonored	34	71	-	-	141	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5o1592/after_completion_of_the_second_entry_in_this/
16	20170115	atmosphere	01	02	-	Eiyran	dishonored	-	-	-	15	94	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5o1592/after_completion_of_the_second_entry_in_this/
17	20170115	atmosphere	01	02	-	atypicalgamergirl	dishonored	-	-	-	15	166	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5o1592/after_completion_of_the_second_entry_in_this/
18	20170115	atmosphere	01	02	-	JokerFaces2	dishonored	-	-	-	15	301	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5o1592/after_completion_of_the_second_entry_in_this/
19	20170209	atmosphere	01	01	Alright guys, Dishonored or Dishonored 2?	[deleted]	dishonored	35	71	-	-	44	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5t2bk2/alright_guys_dishonored_or_dishonored_2/
20	20170210	atmosphere	01	02	-	JokerFaces2	dishonored	-	-	-	25	305	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/5t2bk2/alright_guys_dishonored_or_dishonored_2/
21	20170628	atmosphere	01	01	Do you think of a futuristic Dishonored?	HaruhiJedi	dishonored	24	53	-	-	156	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6jzwjv/do_you_think_of_a_futuristic_dishonored/
22	20170628	atmosphere	01	02	-	Toen6	dishonored	-	-	-	21	27	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6jzwjv/do_you_think_of_a_futuristic_dishonored/
23	20170628	atmosphere	01	02	-	ThePaxBisonica	dishonored	-	-	-	21	84	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6jzwjv/do_you_think_of_a_futuristic_dishonored/
24	20170628	atmosphere	01	02	-	[deleted]	dishonored	-	-	-	21	111	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6jzwjv/do_you_think_of_a_futuristic_dishonored/
25	20170707	atmosphere	01	01	-	dreadwhitegazebo	dishonored	2	80	-	-	108	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6lu52n/d1_vs_pathologic_are_they_comparable/

26	20170710	atmosphere	01	02	-	[deleted]	dishonored	-	-	-	-	74	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6m9dk8/dishonored_is_one_of_the_most_slept_on_titles_of/
27	20170924	atmosphere	01	01	What is your favourite and least favourite mission on each game and why? (D1, D1:DLC, D2 & DOTO)	[deleted]	dishonored	27	90	-	-	247	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/725yqt/what_is_your_favourite_and_least_favourite/
28	20170924	atmosphere	01	02	-	emilythewise	dishonored	-	-	-	27	274	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/725yqt/what_is_your_favourite_and_least_favourite/
29	20180203	atmosphere	01	01	After playing all 3 games, does anyone else just not find the sequels nearly as compelling as the first game?	acomputer1	dishonored	39	82	-	-	672	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7ux2wz/after_playing_all_3_games_does_anyone_else_just/
30	20180205	atmosphere	01	02	-	munstahzero	dishonored	-	-	-	29	243	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7ux2wz/after_playing_all_3_games_does_anyone_else_just/
31	20180620	atmosphere	01	01	What are your thoughts on Vampyr?	TheBestBarista	dishonored	7	90	-	-	58	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/8skoso/what_are_your_thoughts_on_vampyr/
32	20180814	atmosphere	01	01	What do people think of the change in setting between D1 and D2?	has_on_file	dishonored	0	100	-	-	498	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/979cvm/what_do_people_think_of_the_change_in_setting/
33	20190724	atmosphere	01	01	Atmosphere of Dishonored v.s. Dishonored 2	IronScaler	dishonored	14	67	-	-	151	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/
34	20190724	atmosphere	01	02	-	TenkaTohkaGurenLagan	dishonored	-	-	-	33	35	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/
35	20190724	atmosphere	01	02	-	shreksthane	dishonored	-	-	-	33	34	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/
36	20190725	atmosphere	01	02	-	Dataraven247	dishonored	-	-	-	33	19	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/
37	20190725	atmosphere	01	02	-	TenkaTohkaGurenLagan	dishonored	-	-	36	33	48	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/
38	20190726	atmosphere	01	02	-	amanicdepressive	dishonored	-	-	-	33	43	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ch051m/atmosphere_of_dishonored_vs_dishonored_2/

39	20190726	atmosphere	01	01	Unreal Engine 4 would have made Dishonored 2's atmosphere feel more like the first one	amanicdepressive	dishonored	13	76	-	-	279	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ci4hcp/unreal_engine_4_would_have_made_dishonored_2s/
40	20190727	atmosphere	01	02	-	amanicdepressive	dishonored	-	-	-	39	55	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ci4hcp/unreal_engine_4_would_have_made_dishonored_2s/
41	20190727	atmosphere	01	02	-	scottishdrunkard	dishonored	-	-	-	39	49	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ci4hcp/unreal_engine_4_would_have_made_dishonored_2s/
42	20210111	atmosphere	01	01	I replayed Dishonored during these months of lockdown. It hits diffent.	offalreek	dishonored	26	99	-	-	584	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/kv8xpg/i_replayed_dishonored_during_these_months_of/
43	20210112	atmosphere	01	02	-	Ferelux	dishonored	-	-	-	42	44	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/kv8xpg/i_replayed_dishonored_during_these_months_of/
44	20210622	atmosphere	01	01	Are there any other games with Dishonored's 1800's atmosphere and vibe that you like? Thanks!	JeffSheldrake	dishonored	39	97	-	-	0	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
45	20210622	atmosphere	01	02	-	NinjacksonXV	dishonored	-	-	-	44	82	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
46	20210622	atmosphere	01	02	-	DiscordantBard	dishonored	-	-	-	44	15	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
47	20210622	atmosphere	01	02	-	yabboi_	dishonored	-	-	-	44	13	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
48	20210622	atmosphere	01	02	-	SlzCrzy	dishonored	-	-	-	44	8	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
49	20210622	atmosphere	01	02	-	EverySpiegel	dishonored	-	-	-	44	70	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
50	20210622	atmosphere	01	02	-	Bleiz_Stirling	dishonored	-	-	-	44	54	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
51	20210622	atmosphere	01	02	-	UnarmedTwo	dishonored	-	-	-	44	43	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/

52	20210622	atmosphere	01	02	-	NoCoolNameMatt	dishonored	-	-	-	44	17	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o57vs6/are_there_any_other_games_with_dishonoreds_1800s/
53	20210629	atmosphere	01	02	-	IMustAchieveTheDie	dishonored	-	-	-	-	578	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/o9tqcz/dishonored_appreciation_this_game_this_game_truly/
Search 2													
54	20121013	historical	01	01	Dishonored has really gotten me into this plague / industrial londonesque era. Any documentaries, movies, wiki articles or anything else I can consume to further delve into this wonderful historical period?	Artie_Fufkins_Fapkin	dishonored	11	75	-	-	56	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11f4ve/dishonored_has_really_gotten_me_into_this_plague/
55	20121013	historical	01	02	-	whitesock	dishonored	-	-	-	54	83	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11f4ve/dishonored_has_really_gotten_me_into_this_plague/
56	20121015	historical	01	02	-	rickyjj	dishonored	-	-	-	54	66	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11f4ve/dishonored_has_really_gotten_me_into_this_plague/
57	20121013	historical	01	02	-	objectivelyterrible	dishonored	-	-	-	54	36	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11f4ve/dishonored_has_really_gotten_me_into_this_plague/
58	20121013	historical	01	02	-	Artie_Fufkins_Fapkin	dishonored	-	-	57	54	3	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/11f4ve/dishonored_has_really_gotten_me_into_this_plague/
Search 3													
59	20130818	history	01	01	The intricacy of the games world, and how it makes me love the game even more.	secronz	dishonored	2	70	-	-	216	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/1kkz3t/the_intricacy_of_the_games_world_and_how_it_makes/
60	20190613	history	01	01	Should Dishonored 3 return to Dunwall?	BilalChhapariya	dishonored	12	80	-	-	184	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/c0a4ej/should_dishonored_3_return_to_dunwall/
61	20190814	history	01	01	First time player here, and let me just say	lurketta	dishonored	17	95	-	-	238	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/cq3oyu/first_time_player_here_and_let_me_just_say/
62	20190814	history	01	02	-	TenkaTohkaGurenLagan	dishonored	-	-	-	61	53	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/cq3oyu/first_time_player_here_and_let_me_just_say/
63	20190814	history	01	02	-	lurketta	dishonored	-	-	62	61	65	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/cq3oyu/first_time_player_here_and_let_me_just_say/

64	20210204	history	01	01	Things I Love about Dishonored	PrinceofMindx	dishonored	5	96	-	-	313	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/lcd5g0/things_i_love_about_dishonored/
65	20210309	history	01	01	What would the Empire of the Isles be like in the 20th century?	TheLidgefrid	dishonored	0	67	-	-	592	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/m15e7o/what_would_the_empire_of_the_isles_be_like_in_the/
Search 5													
66	20130330	London	01	01	Do you see references to George Orwells "Nineteen eighty-four"?	michaeld36	dishonored	8	71	-	-	61	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/1b9vq1/do_you_see_references_to_george_orwells_nineteen/
67	20150615	London	01	01	Where's Viktor Antonov?	tigranater	dishonored	5	100	-	-	107	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/39vko9/wheres_viktor_antonov/
68	20150916	London	01	02	-	wizbob	dishonored	-	-	-	67	27	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/39vko9/wheres_viktor_antonov/
69	20170515	London	01	01	Why was the voice acting in this series all done with American accents?	Speech500	dishonored	45	59	-	-	490	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6bcgm9/why_was_the_voice_acting_in_this_series_all_done/
70	20170515	London	01	02	-	mafiaking1936	dishonored	-	-	-	69	28	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6bcgm9/why_was_the_voice_acting_in_this_series_all_done/
71	20170515	London	01	02	-	Smittydraws	dishonored	-	-	-	69	141	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6bcgm9/why_was_the_voice_acting_in_this_series_all_done/
72	20180928	London	01	01	The Shard in London with a whalepunk makeove	Koh-the-Face-Stealer	dishonored	13	98	-	-	-	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/9jic34/the_shard_in_london_with_a_whalepunk_makeover/
Search 6													
73	20150511	Dunwall	01	01	Dishonored and the "Other"	tigranater	dishonored	8	100	-	-	1414	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/35k575/dishonored_and_the_other/
74	20171204	Dunwall	01	01	Dishonored is such a great game	OknataSkeltro	dishonored	14	100	-	-	403	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7hfgyx/dishonored_is_such_a_great_game/
75	20171220	Dunwall	01	01	Dishonored 1 is still beautiful	richm2088	dishonored	76	99	-	-	48	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
76	20171220	Dunwall	01	02	-	AlexAnalytical	dishonored	-	-	-	75	53	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
77	20171220	Dunwall	01	02	-	mydoorcodeis0451	dishonored	-	-	-	75	82	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/

78	20171220	Dunwall	01	02	-	Walter_Malone_Carrot	dishonored	-	-	77	75	27	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
79	20171220	Dunwall	01	02	-	emilythewise	dishonored	-	-	-	75	168	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
80	20171220	Dunwall	01	02	-	Walter_Malone_Carrot	dishonored	-	-	-	75	37	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
81	20171220	Dunwall	01	02	-	atypicalgamergirl	dishonored	-	-	-	75	27	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7kxhta/dishonored_1_is_still_beautiful/
82	20180208	Dunwall	01	01	Odd thing that I like in Dishonored 1	OknataSkeltro	dishonored	12	100	-	-	354	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7w6vg8/odd_thing_that_i_like_in_dishonored_1/
83	20180213	Dunwall	01	01	[Spoilers] Just finished my first ever playthrough: some thoughts!	thosearecoolbeans	dishonored	8	92	-	-	361	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7x6q2k/spoilers_just_finished_my_first_ever_playthrough/
84	20190224	Dunwall	01	01	Dunwall is so eerily beautiful	Srki19a	dishonored	28	100	-	-	-	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/au2s99/dunwall_is_so_eerily_beautiful/
85	20190224	Dunwall	01	02	-	[deleted]	dishonored	-	-	-	84	22	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/au2s99/dunwall_is_so_eerily_beautiful/
86	20190224	Dunwall	01	02	-	Fattydude66	dishonored	-	-	-	84	126	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/au2s99/dunwall_is_so_eerily_beautiful/
87	20190816	Dunwall	01	01	In defense of the original dishonored (and why it's the game I keep returning to)	dasasmay	dishonored	26	97	-	-	898	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/cr47qg/in_defense_of_the_original_dishonored_and_why_its/
88	20190816	Dunwall	01	02	-	diegroblers	dishonored	-	-	-	87	37	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/cr47qg/in_defense_of_the_original_dishonored_and_why_its/
Search 9													
89	20170622	tone	01	01	Loved Dishonored, played D2 demo, here is my beef, although though I may buy it in the sales.	SandorClegane_AMA	dishonored	8	42	-	-	395	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/6isj0e/loved_dishonored_played_d2_demo_here_is_my_beef/
90	20180316	tone	01	01	Does Dishonored make anyone else a little sad?	OknataSkeltro	dishonored	20	100	-	-	264	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/84yf8u/does_dishonored_make_anyone_else_a_little_sad/
91	20180316	tone	01	02	-	emilythewise	dishonored	-	-	-	90	257	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/84yf8u/does_dishonored_make_anyone_else_a_little_sad/

92	20180317	tone	01	02	-	Otto_Ignatius	dishonored	-	-	-	90	55	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/84yf8u/does_dishonored_make_anyone_else_a_little_sad/
93	20180321	tone	01	02	-	Drakmanka	dishonored	-	-	-	90	261	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/84yf8u/does_dishonored_make_anyone_else_a_little_sad/
94	20180329	tone	01	02	-	yaboiithrowaway	dishonored	-	-	-	90	23	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/84yf8u/does_dishonored_make_anyone_else_a_little_sad/
95	20200528	tone	01	01	I love Karnaca so f*cking much	Dabdabber123456789	dishonored	7	97	-	-	66	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/grw0fh/i_love_karnaca_so_fcking_much/
96	20200528	tone	01	02	-	JokerFaces2	dishonored	-	-	-	95	98	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/grw0fh/i_love_karnaca_so_fcking_much/
97	20200528	tone	01	02	-	Crow_of_Dunwall	dishonored	-	-	-	95	43	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/grw0fh/i_love_karnaca_so_fcking_much/
98	20206030	tone	01	01	First thoughts of D1	titankiller401	dishonored	0	100	-	-	117	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/hiv492/first_thoughts_of_d1/
99	20200918	tone	01	01	Why I love Dishonored's hub and side characters	OknataSkeltro	dishonored	4	97	-	-	1016	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/iv3qhm/why_i_love_dishonoreds_hub_and_side_characters/
Search 10													
100	20160903	mood	01	01	A somewhat crackpot theory about how Dishonored 2's story will go.	SquigBoss	dishonored	8	100	-	-	574	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/50w0v3/a_somewhat_crackpot_theory_about_how_dishonored/
101	20171003	mood	01	01	What's your favorite ambient song from the series?	kanye-wespurr	dishonored	25	73	-	-	95	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/743ju3/whats_your_favorite_ambient_song_from_the_series/
102	20171004	mood	01	02	-	WavingMountains	dishonored	-	-	-	101	10	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/743ju3/whats_your_favorite_ambient_song_from_the_series/
103	20200208	mood	01	01	This happen with ya?	enigmatichaotic	dishonored	2	97	-	-	125	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/f0w14r/this_happen_with_ya/
Search 11													
104	20205015	atmospheric	01	02	-	Animal395	dishonored	-	-	-	-	141	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/gk16bo/as_a_bioshock_new_fan_do_you_recommend_this/

Search 12													
105	20141122	immersive	01	02	-	Phoenixed	dishonored	-	-	-	-	113	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/2n1vg6/so_i_bought_dishonored_recently_and/
106	20170918	immersive	01	01	I loved the DLC.	KyleChief	dishonored	25	92	-	-	242	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/70ujrq/i_loved_the_dlc/
107	20171021	immersive	01	01	What does Immersive Sim mean to You?	Deathsitexxi	dishonored	18	100	-	-	314	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/77qcq5/what_does_immersive_sim_mean_to_you/
108	20171204	immersive	01	01	Did anybody actually go through the game reading the literature?	KyriiTheAtlantean	dishonored	21	96	-	-	84	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7hfmen/did_anybody_actually_go_through_the_game_reading/
109	20171206	immersive	01	02	-	wukongnyaa	dishonored	-	-	-	108	58	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/7hfmen/did_anybody_actually_go_through_the_game_reading/
110	20210214	immersive	01	01	Just discovered this franchise, WOW.	famyott	dishonored	52	99	-	-	122	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/ljdbep/just_discovered_this_franchise_wow/
111	20210223	immersive	01	01	Please, for the love of the outsider, play this game fully immersively.	Metaforeman	dishonored	9	72	-	-	264	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/lqrbyh/please_for_the_love_of_the_outsider_play_this/
112	20210528	immersive	01	01	I just want to gush about these games <3	datboi2099	dishonored	30	100	-	-	392	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/nn22vd/i_just_want_to_gush_about_these_games_3/
113	20210608	immersive	01	01	Dishonored's interface.	redfoxbennaton	dishonored	8	92	-	-	55	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/nuqwu9/dishonoreds_interface/
114	20210608	immersive	01	02	-	Bexitt	dishonored	-	-	-	113	23	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/nuqwu9/dishonoreds_interface/
115	20210610	immersive	01	02	-	Kaseven7	dishonored	-	-	-	-	117	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/nwsj1k/just_beat_dishonored_i_enjoyed_the_core_gameplay/
Search 13													
116	20130519	immersion	01	01	An issue I have with Dishonored's Environment/Immersion	vasudeva89	dishonored	6	84	-	-	110	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/1ak1k5/an_issue_i_have_with_dishonoreds/
Steam													
117	20170613	-	02	01	-	Pangolin	-	10	1029	-	-	263	https://steamcommunity.com/id/pangolin63/recommended/205100/

118	20131111	-	02	01	-	MacCoy	-	13	598	-	-	43	https://steamcommunity.com/id/imaccoy/recommended/205100/
119	20200602	-	02	01	-	UltiDK	-	6	91	-	-	950	https://steamcommunity.com/id/ultidk/recommended/205100/
120	20151116	-	02	01	-	Murphy's Lawyer	-	2	366	-	-	457	https://steamcommunity.com/id/murphyslawyer87/recommended/205100/
121	20140103	-	02	01	-	Grid	-	2	147	-	-	252	https://steamcommunity.com/id/Gridlocked11/recommended/205100/
122	20170908	-	02	01	-	GeoLuz	-	4	96	-	-	1042	https://steamcommunity.com/id/geoluz/recommended/205100/
123	20150321	-	02	01	-	Shawn	-	5	105	-	-	237	https://steamcommunity.com/profiles/76561197970495096/recommended/205100/
124	20180808	-	02	01	-	Odysseus	-	27	122	-	-	1159	https://steamcommunity.com/id/Odysseus13/recommended/205100/
125	20150902	-	02	01	-	TheManko	-	4	75	-	-	1165	https://steamcommunity.com/id/TheManko/recommended/205100/
126	20160206	-	02	02	-	Beaker	-	-	-	-	125	90	https://steamcommunity.com/id/TheManko/recommended/205100/
127	20160624	-	02	01	-	Knal	-	5	102	-	-	357	https://steamcommunity.com/id/knal/recommended/205100/
128	20161226	-	02	01	-	stellar.	-	20	87	-	-	901	https://steamcommunity.com/profiles/76561198123200067/recommended/205100/
129	20160707	-	02	01	-	TheKrimzonDemon©	-	2	89	-	-	244	https://steamcommunity.com/id/th3krimzon1/recommended/205100/
130	20150121	-	02	01	-	Gopher	-	7	350	-	-	284	https://steamcommunity.com/id/GopherGaming/recommended/205100/
131	20150414	-	02	01	-	Jon Umber	-	2	65	-	-	1372	https://steamcommunity.com/id/greatjon_umber/recommended/205100/
132	20150207	-	02	01	-	Mesyaria Remlerose	-	3	553	-	-	19	https://steamcommunity.com/id/MESYARIA/recommended/205100/
Sonstiges													
133	2020	-	03	02	-	jonny lomj	-	-	-	-	-	15	https://youtu.be/WQD-mc07HIQ
134	2021	-	03	02	-	Ramiz S	-	-	-	-	-	88	https://youtu.be/WQD-mc07HIQ
135	2021	-	03	02	-	Ramiz S	-	-	-	-	-	52	https://youtu.be/WQD-mc07HIQ

136	2019	-	03	02	-	香蕉強納森 (Banane Jonathan)	-	-	-	-	-	102	https://www.youtube.com/watch?v=UBtuEh2oN-E
137	20180928	-	01	02	-	sleepdyhollow	-	-	-	-	-	10	https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/9jic34/the_shard_in_london_with_a_whalepunk_makeover/

V Reddit-Suchen

1 Assassin's Creed Syndicate

1. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015
(Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: atmosphere
Results: 23

2. Suche: 20. Februar 2020 (AC Syndicate kostenlos bei Epic) – 5. März 2020
(14 Tage, Spiel war 7 Tage kostenlos verfügbar)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: atmosphere
Results: 7

3. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015
(Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: historical
Score Filter: >10 (sonst zu viele Results)
Results: 47

4. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015
(Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: realism
Results: 11

5. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015
(Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: London
Score Filter: >20 (sonst zu viele Results)
Results: 91

6. Suche: 20. Februar 2020 (AC Syndicate kostenlos bei Epic) – 5. März 2020 (14 Tage, Spiel war 7 Tage kostenlos verfügbar)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: London
Results: 10

7. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: authentic
Results: 5

8. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: authenticity
Results: 0

9. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: tone
Results: 13

10. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: mood
Results: 10

11. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: atmospheric
Results: 10

12. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: immersive
Results: 76

13. Suche: 12. Mai 2015 (Ankündigung AC Syndicate) – 31. Dezember 2015 (Spiel erschienen am 23. Oktober 2015, PC: 19. November 2015)
Subreddit: assassinscreed
Search for: posts
Search term: immersion
Results: 55

2 Dishonored: Die Maske des Zorns

1. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: atmosphere
Results: 130

2. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: historical
Results: 6

3. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: history
Results: 108

4. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: realism
Results: 10

5. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: London
Results: 29

6. Suche: keine Einschränkung
Score Filter: >20 (sonst zu viele Results)
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: Dunwall
Results: 323 (ohne Filter: 1710)

7. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: authentic
Results: 5

8. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: authenticity
Results: 1

9. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: tone
Results: 50

10. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: mood
Results: 32

11. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: atmospheric
Results: 11

12. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: immersive
Results: 69

13. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: immersion
Results: 62

14. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: ambience
Results: 10

15. Suche: keine Einschränkung
Subreddit: dishonored
Search for: posts
Search term: ambient
Results: 3